

12/99

DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700

VIDEO
GAMES
GAMES

VIDEO

GAMES

Über **50 PAL TESTS!**

GTA2



NINTENDO 64

N64

Donkey Kong 64

Destruction Derby 64 Gauntlet Legends



PS

Spyro 2

Fussball Live Crash Team Racing



Dreamcast

DC

F1 World Grand Prix II

Soul Calibur

SPECIAL

GROSSES ROLLENSPIEL SPECIAL!

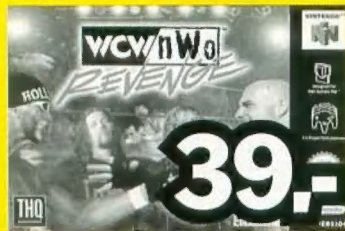
Die kommenden Top-Hits für RPG-Junkies:
Parasite Eve 2, Chrono Cross, Lunar 2: Eternal Blue, Legend of Mana, Koudelka, Persona 2, RPG-Maker, Vagrant Story, Dragon Valor, Breath of Fire IV u.a.

future
Verlag
Medien mit Leidenschaft

DEZEMBER 1999 DM 6,50
4 1391062 306503
12

Nie wieder Hausarbeiten!

Günstige Alternativen im Angebot.



WCW VS. NWO Revenge
Nintendo 64 Spiel



The New Tetris
Nintendo 64 Spiel



Mario Party
Nintendo 64 Spiel



Mario Golf
Nintendo 64 Spiel

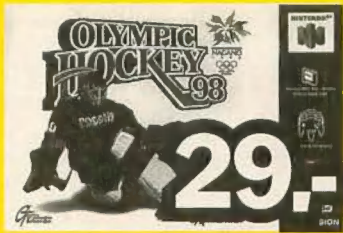


Jet Force Gemini
Nintendo 64 Spiel

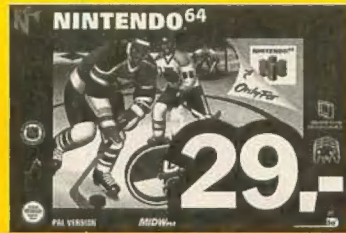
119,-

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.



Olympic Hockey 98
Nintendo 64 Spiel



Wayne Gretzky
Nintendo 64 Spiel



Starshot
Nintendo 64 Spiel



F1 Pole Position
Nintendo 64 Spiel



Body Harvest
Nintendo 64 Spiel



Hier sind die Guten:

ProMärkte:

10365 Berlin-
Lichtenberg (2x)
10719 Berlin-
Charlottenburg
12055 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Marienfelde
12351 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
16356 Elche

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
14467 Potsdam
14624 Dallgow

14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28259 Bremen/Huchting
28277 Bremen
38820 Halberstadt
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen

67065 Ludwigshafen
67346 Speyer neu
seit 30.09.99
04509 Wiedemar
67433 Neustadt an
der Weinstraße
67549 Worms
68161 Mannheim
68163 Mannheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Roth
69115 Heidelberg
69123 Heidelberg

70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
94315 Straubing
84030 Landshut
90429 Nürnberg
90482 Nürnberg
92637 Weiden
93051 Regensburg
99734 Nordhausen
L-1610 Luxemburg

L-4011 Luxemburg

MakroMärkte:

42853 Remscheid
40878 Ratingen
22525 Hamburg
30517 Hannover
49074 Osnabrück
01589 Riesa
neu ab 07.10.99

KLICK MICH:
www.promarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

The Wind of Change

Ja, das ist sie nun, die letzte Ausgabe der Video Games in diesem Jahrtausend. Und wie angekündigt auch die letzte Ausgabe der VG im alten Design. Ein bisschen Wehmut schadet nicht, schließlich gibt es die VG schon seit 1991, und sie war damit das erste reine Konsolen-Magazin in Deutschland. Mehr als neun Jahre auf dem Buckel zu haben, bedeutet aber nicht nur, von Anfang an in der Branche mitgemischt zu haben. Man läuft auch Gefahr, in gewohnten Trott zu verfallen und festgefahrene Wege nicht mehr zu verlassen. Da ist es notwendig, stets Augen und Ohren für Leserwünsche offen zu halten und das eigene Werk selbstkritisch zu betrachten. So manches Mal wollten wir in der Vergangenheit Veränderungen bewirken, konnten aber nicht aufgrund der Verlagspolitik früherer Arbeitgeber. Außer ein paar unwesentlichen Layout-Änderungen blieb die VG stets an derselben Stelle stehen, wo sie begann. Damit ist nun Schluss!

Wir hatten in den letzten Ausgaben immer wieder um eure Meinung gebeten, was ihr von der neuen VG erwartet. Die Menge der Postkarten, Briefe und Emails (sogar Layout-Skizzen waren dabei!) war schlichtweg überwältigend. Die Auswertung war erwartungsgemäß nicht einfach - wir haben gestritten, diskutiert und uns die Köpfe heiß geredet. Layout-Entwürfe wurden in die Tonne getreten und komplett neu entwickelt. Besondere Hilfe war uns dabei Nick Moyle, seines Zeichens Art Editor unseres englischen Schwester-Magazins Arcade. Nick ließ alles auf der Insel stehen und liegen, verabschiedete sich von seinem verblüfften Chefredakteur und flatterte nach

Germany. Zusammen mit unserer Stamm-Layouterin Heidi Reitmayer machte er sich dran, eure und unsere Wünsche grafisch umzusetzen. Das Ergebnis könnt ihr in der nächsten Ausgabe bewundern. Natürlich wollen wir uns nicht nur optisch verändern - auch inhaltlich werden wir euch sicher einiges zu bieten haben. Dann heißt's: Willkommen im neuen Jahrtausend!

So, und nun vergessen wir diesen Millenium-Quatsch! Das kann doch kein Mensch mehr hören, oder? Denn auch im Jahr 1999 gibt's noch einiges zu vermelden: So haben wir diesmal über 50 (!) PAL-Tests für euch im Angebot - eindeutiger Rekord! Die Flut an Testversionen hat uns ein wenig unvorbereitet getroffen, schließlich haben wir uns schon alle an die mittlerweile ständigen Verschiebungen kurz vor dem Weihnachtsgeschäft gewöhnt. Ist auch diesmal wieder der Fall - nur drücken dieses Jahr noch mehr Spiele auf den Markt als in den letzten Jahren. So mussten wir zwangsläufig die Vorberichterstattung zu kommenden Games stark beschränken - schließlich wollten wir euch keinen der Tests vorenthalten.

Auch die allseits beliebte Hitparaden-Seite musste diesen Monat dran glauben - wir gehen einfach mal davon aus, dass euch Tests wichtiger sind als unsere Nasen und Kommentare. Die Charts wollten wir euch aber dennoch nicht vorenthalten und packten sie ausnahmsweise in die News.

Eure Jahr-2000-kompatible
VG-Crew

So sah sie aus - die erste Video Games.
Erschienen im März 1991, 104 Seiten stark für
DM 7,00 (ist heute natürlich viel mehr wert!).



WORMS

ARMAGEDDON

IST ES ZU HART, BIST DU ZU SCHLAF!

⌘ über 55 ultracoolle Waffen und Hilfsmittel, u.a. Superschaf, Selbstmordbombe, Die Alte Dame u.v.a.

⌘ Mehr als 55 Missionen und über 4 Milliarden Levelkarten

⌘ 6 brandneue Dialekte, u.a. S chsisch, Hessisch, Bayerisch, Rheinl ndisch **PLUS** zwei herrschungs-Dialekte

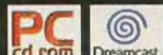
⌘ Als Worms-Rekrut wirst Du im neuen Trainingsmodus zur Schlagkr ftigen Kampfmaschine ausgebildet

⌘ Bis zu 4 Wurm-Strategen k nnen sich an einer Playstation die ver cktesten Schlachten liefern, ohne Zusatzcontroller

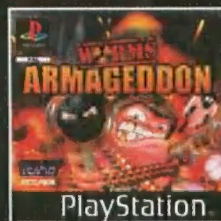
⌘ Umfangreiche Speicherm glichkeiten, damit Du Deine pers nliche Worms-Kompanie zu Freunden mitnehmen kannst



auch f r:

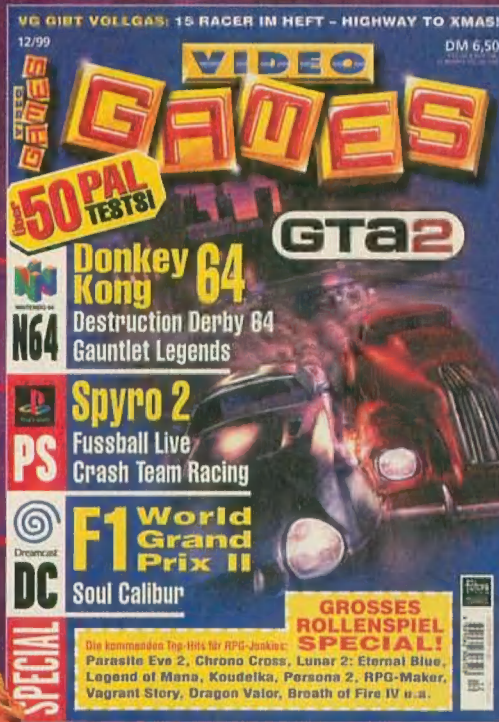


<http://worms.team17.com>



MICRO PROSE
www.microprose.com





54

82

94



76

Der kleine gelbe, runde Wicht, der auszug, böse, bunte, große dreidimensionale Wichte zum Fressen gern zu haben. Welcome to *Pac Man World*!



80

Destruction Derby goes 64-Bit: Augen zu, Bleifuss und drauf. Endlich scheppert und schmettert es auch auf dem N64 bis die Heckscheibe splittert.

18

SPECIALS

Pocket Corner 14
Diesmal im Test: *All Star Tennis '99*, *Bubble Bobble Classic*, *Paperboy*, *Papyrus*, *Pokemon*, *Suzuki Alstare Extreme Racing*, *Tarzan* und *Total Soccer*.

• **Rollenspiel-Special** 18
Stunden-, Tages-, Nächte-, ja Wochen-läng kramte Christian in den Tiefen der globalen Datenetze, nur um Euch die größten Geheimnisse kommender Rollenspiel Hits zu offenbaren. Die letzte Offenbarung? Lest selber!

PREVIEWS

Fear Effect (PS) 26
Im Januar will Eidos uns effektiv das Fürchten lehren. Wir zittern bereits jetzt.

Fighting Force 2 (PS) 28
Generalüberholt: Mehr Waffen, mehr Shootouts, größere Bewegungsfreiheit, neue Third Person Perspektive. Eidos meint's bitterernst.

Gran Turismo 2 (PS) 22
Ausgiebige Probefahrten bis die Achsen brechen! Auch in dieser Ausgabe wieder aktuellste Eindrücke vom VG-TÜV.

MTV Sports: Snowboarding (PS) 30
Habt ihr den Geruch von Schnee in der Nase? Wollt ihr Spaß? Wollt ihr Speed? Pistenjunkies read this!

Spec Ops: Stealth Patrol (PS) 30
Ob es wie bei der PC-Version immer noch in geschlossenen Räumen regnet, könnt ihr hier nachlesen.

Tomb Raider: Die Letzte Offenbarung (PS) 24
Erfahrt warum unsere agile Lara schon als Teenager putzmunter durch verwinkelte Höhlen tollte.

IMPORTE

| | |
|-----------------------------------|----|
| Jo Jo's Bizarre Adventure (PS) | 50 |
| Road Rash 64 (N64) | 46 |
| Suikoden II (PS) | 48 |
| Thousand Arms (PS) | 44 |
| Winback - Covert Operations (N64) | 42 |
| You Don't Know Jack (PS) | 52 |

TIPS + TRICKS

| | |
|---|----|
| Action Man: Mission Xtreme (PS) | 35 |
| Aerowings (DC) | 34 |
| Crash Team Racing (PS) | 32 |
| Dynamite Cop (DC) | 33 |
| Final Fantasy VIII (PS) | 35 |
| Fussball Live (PS) | 34 |
| Grand Theft Auto 2 (PS) | 32 |
| Hot Wheels: Turbo Racing (PS) | 34 |
| Jet Force Gemini (N64) | 32 |
| Jet Moto 3 (PS) | 34 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver (PS) | 32 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver; AddOn 2: Upgrades (PS) | 36 |
| Lego Racers (N64) | 32 |
| Metal Slug (PS) | 33 |
| Pac Man World (PS) | 34 |
| Ready 2 Rumble Boxing (DC) | 32 |
| Road Rash 64 (N64) | 32 |
| Southpark (PS) | 35 |
| The House of the Dead 2 (DC) | 33 |
| The New Tetris (N64) | 32 |
| Tony Hawk's Skateboarding (PS) | 33 |
| Xena: Warrior Princess (PS) | 34 |

RUBRIKEN

| | |
|-----------------------|-----|
| Dickes Ende | 37 |
| Editorial | 4 |
| Impressum | 35 |
| Inserentenverzeichnis | 33 |
| Leserpost | 38 |
| News | 8 |
| Szene Chat | 52 |
| Vorschau | 114 |

78

Wie hieß das letzte völlig durchgeknallte Game, was euch gerade in den Sinn kommt? Fällt euch nicht ein, dann merkt euch den Namen Rocket!



TESTS

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64

| | |
|--|-----|
| Action Man: Mission Xtreme | 70 |
| Asterix & Obelix gegen Cäsar | 96 |
| Carmageddon | 98 |
| Championship Motocros feat. Ricky Carmichael | 109 |
| Crash Team Racing | 66 |
| Demolition Racer | 104 |
| Destrega | 85 |
| Die Schlümpfe | 110 |
| Dino Crisis | 60 |
| Extreme 500 | 64 |
| Fisherman's Bait | 113 |
| Fussball Live | 62 |
| Grand Theft Auto 2 | 90 |
| Guardian of Darkness | 113 |
| Hot Wheels: Turbo Racing | 108 |
| Mighty Hits Special | 99 |
| Millennium Soldier - Expendable | 113 |
| Missile Command | 112 |
| Nascar 2000 | 97 |
| NBA 2000 | 89 |
| NHL 2000 | 89 |
| Pac Man World | 76 |
| PGA European Tour Golf | 112 |
| Q*Bert | 112 |
| Rainbow Six | 102 |
| Ready 2 Rumble Boxing | 74 |
| Rising Zan: The Samurai Gunman | 84 |
| Ronin Blade | 81 |
| Ruff & Tumble | 58 |
| Space Invaders | 110 |
| Spyro 2: Gateway to Glimmer | 82 |
| Worms Pinball | 101 |
| Wu Tang: Shaolin Style | 105 |
| Xena: Warrior Princess | 101 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| • Destruction Derby 64 | 80 |
| • Donkey Kong 64 | 54 |
| Earthworm Jim 3D | 68 |
| Fighting Force 64 | 109 |
| • Gauntlet Legends | 86 |
| Rainbow Six | 102 |
| Rocket: Robot on Wheels | 78 |
| RTL World League Soccer 2000 | 71 |
| Rugrats: Die Große Schatzsuche | 110 |
| Turok: Legenden des Verlorenen Landes | 92 |
| World Driver Championship | 106 |

SEGA DREAMCAST

| | |
|-------------------------------|-----|
| Dynamite Cop | 100 |
| • F1 World Grand Prix II | 94 |
| Hydro Thunder | 107 |
| Marvel vs. Capcom | 93 |
| Ready 2 Rumble Boxing | 74 |
| Snow Surfers | 59 |
| • Soul Calibur | 72 |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | 88 |



107 Nach einigem Herumtrixen liess sich *Hydro Thunder* auch auf der VGA-Box spielen und steht der Arcade-Version optisch nun in nichts mehr nach. Und spielerisch? Checkt das Review!



82

Sonys läla Drache, die Zweite: Billiger Aufguss oder brillante Fortsetzung? Warum wohl steht's im Inhalt?



54

Es ist vollbracht! Rare hat einen Schlussstrich gezogen: *Donkey Kong 64* wurde gemastert und ist auf dem besten Wege mit einem Affentrara die Weihnachtscharts zu stürmen. Auf vier Seiten präsentieren wir Euch unser Mega-Review.



90

Does crime pay? Does this game rock? Do we love to be mean? Oh yes man!



58

Hier seht ihr *Ruff & Tumble*. Ihre Mission: die Welt vor einem jähzornigen Sandman zu retten. Hält die Vollversion, was euphorische Previews versprochen?





DC NEWS:



Acclaim bastelt fleißig an *Re-Volt* für DC (Release: etwa Ende Dez.). Neu dabei: 4-Spieler Splitscreen-Modus, VMU Spiele, zwei Extrawagen und ein neuer Track. www.re-volt.com +++ Sega ist vor kurzem eine Kooperation mit Jupiter Telecommunications eingegangen, um fürs DC ein experimentelles Kabel-Modem Download System anzubieten. Ein Breitband-Netzwerk könnte (zumindest in Japan und den USA) bald Wirklichkeit werden. www.jcom.co.jp +++ Wie einst auf dem PC *Maniac Mansion* komplett in *Maniac Mansion 2 (Day of the Tentacle)* enthalten war, so sollen in *Shenmue* nicht nur die alten Spielhallenklassiker *Hang On* und *Space Harrier* auftauchen, sondern auch der ein oder andere Saturn Titel. www.shenmue.com +++ Sega Japan will zu *Seaman* eine Weihnachts-Edition veröffentlichen (das Haustier als Nikolaus?). Amerikaner und Europäer können sich im Gegenzug auf eine X-Mas Version von *Toy Commander* freuen. www.toycommander.com +++ Entwickler Quantic Dreams will *Omikron* auf DC portieren. Eidos hält sich bedeckt.

N64 News

gut Ding will Weile haben: der ehemals eingestellte N64 Racer *Rev-Limit* schafft es dank Expansion Pak nun doch noch auf Nintendos 64 Bitter, das DD vorausgesetzt. +++ Das für Halloween angedachte *Nightmare Creatures 2* wurde auf Anfang nächsten Jahres verschoben, um den perfekten Feinschliff zu erhalten. www.kalisto.com +++ Tarzan (Activision) schwingt sich höchstwahrscheinlich im Februar 2000 in die heimischen Modulschächte. www.activision.com +++ Das mit Transfer Pak im Bundle erscheinende *Pokémon Stadium* wird, im Gegensatz zur jap. Version, auch mit *Pokémon Yellow (GB)* kompatibel sein. www.nintendo.com +++ Von wegen auf Eis gelegt: *Twelve Tales: Conker 64* (Screenshot) von Rare entwickelt sich prächtig, auch mit *Banjo-Tooie* geht's voran. www.rareware.com +++



DC-LAUNCH/EUROPA VERKAUFZAHLEN

Wenn man den offiziellen Pressemeldungen von Sega Glauben schenken darf, so wurden europaweit in den ersten 24 Stunden 100.000 Dreamcast abgesetzt. Nach vier Tagen belief sich die Zahl auf 185.000 verkaufte Geräte (41.412 deutschlandweit). Fünf Tage nach dem Launch meldete Sega Europe den Verkauf von insgesamt 350.000 Software Titeln, wobei sich *Sonic Adventure* mit 86.000 verkauften Einheiten (*Sega Rally 2* 74.000) in ganz Europa zum Bestseller entpuppte und mittlerweile die englischen Multiformat-Charts anführt. Enthusiastische Zocker erstanden im gleichen Zeitraum alles in allem 295.000 Peripheriegeräte, darunter 90.000 Controller. Beliebtester Zubehörartikel war mit 145.000 verkauften Units das Visual Memory. Die British Telecom zählte zum Launch Wochenende bereits 25.000 registrierte Onliner. Mittlerweile ist das Netz so überlastet, dass BT fieberhaft dabei ist, die Zahl seiner Server zu verdoppeln, um dem immensen Andrang standzuhalten. Dennoch: Segas Online Strategie an sich scheint langsam aufzugehen. Dass viele User Probleme bei der Registrierung hatten und noch immer haben, der Browser zudem (noch) nicht das Gelbe vom Ei ist, und die Netzperformance sowieso hinterherhinkt (Online-Games bei dem Speed?), sollte Sega jedoch nicht auf die leichte Schulter nehmen und zusehen, dass Updates nicht ausbleiben, bevor die Surfer ausbleiben. +++ Außerdem: Sega kooperiert mit Swatch – mehr dazu im Web unter: www.sega-europe.com

PS News

Lucas Arts 3D-Action-Adventure *Indiana Jones and the Infernal Machine* wurde nun endgültig eingestampft und wird wohl nur noch für PC fertiggestellt. Schade! www.lucasarts.com +++ Nicht mehr DC-Only: Die US-Import Version des PC-Rollenspielhits *Baldur's Gate* soll am 29.12. diesen Jahres auf drei CDs erhältlich sein. Für Europa wird der 10. Januar anvisiert. www.interplay.com +++ Meistverkauftestes PS-

Baldur's Gate

Game in USA seit Februar: *Syphon Filter* +++ Spiele aller Art kommen auf www.justadeal.de unter den virtuellen Auktionshammer +++ Von den auf 99\$ herabgesetzten PS sind in USA mittlerweile 1 Mio. Stück verkauft worden. www.playstation.com +++ Agetec schuftet emsig am dritten Teil zu *Amored Core*, Untertitel: *Master of Arena*. Es soll im ersten Quartal 2000 auf gleich zwei CDs ausgeliefert werden.

PS2 NEWS



Gerüchte machen die Runde, dass Reflections (obwohl der 2. Teil nicht mal fertiggestellt ist) an *Driver 3* für die PS2 werkelt. www.gtinteractive.com +++ Unglaublich aber wahr: Sonys PlayStation2 kann bereits jetzt für knapp 300 US Dollar bei Electronics

Botique USA (offline) vorbestellt werden. www.ebworld.com +++ Für 18.000 Yen will Sony rechtzeitig um PS2-Launch in Japan ein 3D Sound Speaker System anbieten. Desweiteren gibt's für 150.000 Yen einen PlayStation- und PS2-optimierten 15 Zoll LCD Fernseher, mit Memory Stick Port, VGA Output und anderen Schmanckerln. www.sony.com +++ Square will zum PS2-Launch gleich zwei Titel fertiggestellt haben, einer davon der Actionkracher *The Bouncer*. www.squaresoft.com +++ 5800 Yen! Das ist die Summe, die PlayStation-Fans hinblättern müssen, um am 04.03.2000 den PS2 Launchtitel *Golf Paradise* von T&E ins DVD zu plazieren. GP soll sich vor allem durch seinen umfangreichen Kurs-Editor und photorealistische Grafik von der 32- und 64-Bit-Masse abheben.



REDAKTIONS NEWS

Alle freuen sich über einen neuen (GROSSEN) Spielzimmerfernseher. ++ Nick (unser Layout-Genie aus England) und Stammlayouterin Heidi sind vor Arbeitseifer nicht mehr zu bremsen, beide kommen sogar am Wochenende und an bayrischen Feiertagen in die Redaktion. +++ Unser Drucker spinnt immer öfter. +++ PlayStation Wolfi und PlayStation Fabi können Sanka jetzt immer in den Bildschirm schauen. Sanka hingegen hat Wolfis teuren Edelmholz-Schreibtisch unter Beschlag genommen. ++ Wir essen oft beim Wienerwald und bestellen - tata: Pizza! +++ Wann kommt *Quake 3* endlich für DC???

INDUSTRIE NEWS:

Ubi Soft hat sich über Video System die offizielle F1-Lizenz angeeignet. www.ubisoft.de +++ Nintendo hat bei NEC Chips im Wert von 2,86 Milliarden US Dollar für ihr neues Konsolenprojekt (Codename Dolphin) geordert. Geplanter Produktionsstart: August 2000. Produktionskapazität: 10.000 pro Monat. www.nec.de +++ Hasbro hat den Spielkartenhersteller Wizards of the Coast (Pokémon- & Magic the Gathering-Trading Cards) aufgekauft.



POCKET NEWS

Für SNKs Neo Geo Pocket sollen im November vier neue, für den westlichen Markt lokalisierte Games erscheinen: *Beast Busters*, *Puyo Pop*, *Baseball Allstars* und *Puzzle Link*. *Sonic the Hedgehog* (Release Japan: 16.12.) und *SNK vs. Capcom* (Japan: 22.12.; Untertitel in den USA: *Match of the Millennium*) stehen auch bald in der Pipeline. www.snkusa.com +++ Das in Kürze erscheinende Handheld der Firma Akibang, getauft Game Axe Color (siehe oben), ermöglicht das Abspielen alter 8-Bit Famicom Spiele. Auf Grund der unterschiedlichen Modulgröße ist es jedoch nicht NES kompatibel. +++ Von den ursprünglich geplanten 3 Mio. Einheiten der neuen *Pokémon Gold* und *Silber Edition* wird Nintendo nur etwa die Hälfte oder gar weniger ausliefern können – Grund: das Erdbeben in Taiwan legte einen Großteil der Modul-Produktion lahm. +++

KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

CARMAGEDDON

» DEUTSCHE VERSION «



» Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Milliardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Anschnallen und Gurt.

» Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.



Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospiele kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCI (Sales Curve Interactive) Limited. SCI (Sales Curve Interactive) Limited ist eine Firma der SCI Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. Playstation Logo und Playstation sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO64, NINTENDO64, GAME BOY und das NINTENDO Logo sind eingetragte Warenzeichen von Nintendo.



Japan Charts (Zeitraum 18.10. - 24.10.)

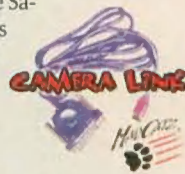
| Zuletzt | Rang | Titel des Spiels | System | Verkauft | Insgesamt |
|---------|------|--|--------|----------|-----------|
| — | 1 | Formula One '99 (SCE) | PS | 42,968 | 42,968 |
| 4 | 2 | Dragon Quest 1 & 2 (Enix) | GB | 37,469 | 523,770 |
| 1 | 3 | Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom) | PS | 36,653 | 177,166 |
| 2 | 4 | Derby Stallion '99 (ASCII) | PS | 35,178 | 680,064 |
| 5 | 5 | World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4 (Konami) | PS | 28,532 | 525,939 |
| 7 | 6 | Dance Dance Revolution 2nd ReMix (Konami) | PS | 21,433 | 497,641 |
| 3 | 7 | Dew Prism (Square) | PS | 19,879 | 65,388 |
| 6 | 8 | Bio Hazard 3: Last Escape (Capcom) | PS | 18,647 | 1,278,978 |
| 8 | 9 | Dragon Quest Characters ~ Toruneko's Big Adventure 2 (Chun Soft) | PS | 15,520 | 514,626 |
| 10 | 10 | Accompaniment Anywhere (SCE) | PS | 15,399 | 497,313 |

GameBoy Camera PC Link



Alle 30 Slots der GB Camera Catridge gefüllt? Kein Platz mehr? Nichts, was man löschen könnte? GB Drucker zu teuer? Relax! Mad Catz erfand soeben den Camera Link. Dabei handelt es sich um ein lilafarbenes Kabel, welches auf der einen Seite in den GB Link-Port und auf der anderen in den Drucker Port Eures PCs gestöpselt wird. Die mitgelieferte Windows-Software ist schnell installiert, einfach zu bedienen und funktioniert folgendermaßen:

Sobald ihr am GB den Druckbefehl erteilt, wird der Schnappschuss als BMP-Datei direkt in euren Rechner transferiert. Veränderungen aller Art mit entsprechender Bildbearbeitungssoftware müssten nun kein Problem mehr darstellen. Klasse Sache für alle, die schon eine GB Camera ihr eigen nennen. Preis 24.99 \$ US. www.madcatz.com Und wo wir schon bei Mad Catz sind, hier ein Ausblick auf deren DC-Controller-Lineup.



SPEED DEVILS VERLOSUNG

Kleinwagen gefällig? Könnt Ihr haben! Ubi Soft verlost quasi als Launch-Promotion ihres Titels *Speed Devils* einen Fiat Barchetta, einen Fiat Punto Sport, sowie einen Fiat Seicento Sporting. Was zu tun ist: Versucht auf jedem der ersten sechs Kurse des Arcade Modus (Hollywood, Mexico, Aspen Summer, Nevada, Canada Autumn, Aspen Winter) mit einem der ersten sechs Wagen (Bel Ray, Orion, Atlantis, Thunder, Pirate, Montana) eine Bestzeit zu erfahren. Speichert diese dann nach dem Rennen auf einem Visual Memory und betitelt den Spielstand mit eurem Namen (zur späteren Überprüfung gut aufbewahren). Notiert und schickt dann die Beste von euch erspielte Rundenzeit eines jeden Tracks (vorerst NICHT das Visual Memory) bis zum 15.12.99 auf dem Postweg oder per Email an folgende Adresse:

UBI SOFT Entertainment
Podium Championship Speed Devils; BP 40;
93108 Montreuil sous Bois; France
Email: podiumspeeddevils@ubisoft.fr
Weitere Infos unter www.speeddevils.com



DC-Import Shopping



Mac und DC stehen bei euch auf ein und demselben Schreibtisch – ihr habt jedoch das Gefühl, dass diese optisch nicht ganz zusammenpassen? Nicht verzagen. Auf www.sega.com (Menüpunkte: Sega Store – Peripherals) könnt ihr durchsichtige DC-Controller (je

29.99 \$ US) in den Farben grün, rot, gelb und blau online einkaufen. Igel-Freaks bestellen ihre *Sonic Adventure* Plüsch Helden (je 12.99 \$ US) gleich mit. Wann diese Goodies hierzulande zu haben sind, war von Sega Deutschland nicht zu erfahren.



GameBoy Advance Killer von Microsoft?

Neben der noch nicht offiziellen X-Box soll Microsoft nun angeblich auch an einem leistungsfähigen, Direct-X kompatiblen Handheld mit 3D-Grafikchip und CPU von Toshiba tüfteln. Weiter wird spekuliert, dass das Gerät X-Box linkfähig sein soll und viele Funktionen eines portablen Organizers besitzt. Voraussichtlicher Kostenpunkt: ca. 300 US Dollar. Bill scheint es nun wirklich ernst zu meinen mit uns Konsoleros. Weblinks: www.toshiba.com - www.microsoft.com

TOSHIBA

N64 goes iMac

Mit Paukenschlag zum europäischen Weihnachtsgeschäft gibt's Nintendos 64-Bit-Sprössling gleich in sechs neuen, spacigen Farben. Kostenpunkt wie gehabt: 199 DM. Außerdem ist in den Staaten eine DK Special Edition geplant. www.nintendo.de



DREAMCAST-UMBAU

Importer Lik-Sang bietet für je 379 DM zwei Mod-Chip modifizierte DC an. Version 1) ermöglicht japanische und amerikanische Spiele auf ein und der selben Konsole zu spielen. Version 2) verträgt sich mit japanischen und europäischen Games. Im Lieferumfang natürlich enthalten: Netzadapter (110V), AV Kabel, Joypad und Betriebsanleitung. Die Versandkosten liegen bei 89 DM. Wer weitere 49 DM locker macht, bekommt den sog. DC Total Control Adapter, der das Anschließen von PlayStation Pads und Guns auf dem DC ermöglicht. Weblink: <http://209.15.33.241/de/>



Schönheit.
Grazie.
Anmut.

- ♥ mit Halbtrennsystem
- ♥ ganz soft Grafik
- ♥ jetzt mit rosa Karte
- ♥ ANSONSTEN WIE IMMER



KICK CHIC

Das Coming-out:



NIX FÜR MÄDCHEN!

»Unterm Strich ist UEFA Striker [...] von referenzverdächtigem Kaliber - selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollen ohne Zögern zugreifen.« **O.P.M. STAR** (OPM 11/99 Note: 10 von 10)

»... exzellente Mischung aus ausge-
reiftem Gameplay, reizvollen Spielmodi
und einer unschlagbar realistischen
Ballphysik.« **FOCUS**
(Playstation Zone 11/99)

[Jetzt im Handel]

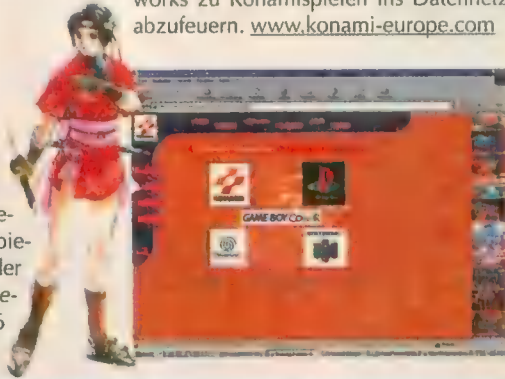


Alle UEFA Logos und Namen sind registrierte Marken der UEFA (Union of European Football Association). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.

Konami Big In Japan

Konami baut mit 20,7 % Marktanteil seine Vormachtstellung im japanischen Videospielemarkt weiter aus (Zeitraum 01.04. – 30.09.) Zum Vergleich: Nintendo sicherte sich 13,7 %, Sony immerhin noch 10,3 % (Werte geben Stückzahlen verkaufter Software des jeweiligen Herstellers an). Bei knapp 200 Softwareanbietern in diesem Segment eine beachtliche Leistung. "Die Gründe für Konamis imposantes Wachstum liegen unter anderem in unseren starken und innovativen Eigenentwicklungen im Bereich der Sport- und Musikspiele", so Kunio Neo, Präsident der Konami of Europe GmbH. *Beatmania* alleine spielte 16 Mio. DM ein. Bis Ende des

Jahres werden Gewinne von 255 Mio. DM erwartet. + + + Konamis Webseite erstrahlt seit kurzem in neuem Glanz. Neben einem tollen *Hybrid Heaven* Gewinnspiel gibt's Screenshots, Infos und Movies zu aktuellen Titeln und die Möglichkeit elektronische Postkarten mit Artworks zu Konami-Spielen ins Datennetz abzufeuern. www.konami-europe.com



BÖSES SPIELZEUG

Star Wars und *Pokémon* sind Euch zu hoch in den Himmel gehypt? Ihr empfindet eine gewisse Abneigung gegenüber Pikachu & Co.? Vorsicht, Idea Factory, eine aufstrebende US Spielwarenfirma könnte ein Haufen Geld an Euch verdienen. Z.B. mit den Meanies. Oder dem Dopeyman. Schaut sie Euch genau an – sind sie nicht knuffig? Ferner im Programm: No Fur-be, der sog. Teletushy, sowie parodierte Star Trek und Spice Girls Figuren. Mehr davon unter www.the-ideafactory.com



VGA-BOX TRICK:

Ihr kennt die Chose: Gerade ist eine neue GD vom Importer eingetroffen, voller Vorfreunde legt ihr sie ins DC, schaltet den Monitor und die liebgewonnene VGA-Box ein und dann – dann passiert nichts. Verzweifelt sucht ihr auf der Rückseite der Verpackung nach dem VGA Logo – Fehlanzeige. Wer jedoch den kleinen Kipp-schalter der VGA-Box vor dem Einschalten der Konsole auf TV stellt und 2-3 Sekunden nach dem Einschalten zurück auf PC umlegt, könnte Glück haben. Unter anderem führte dies bei *July* (NTSC), *Evolution* (NTSC), *World Neverland Plus* (NTSC), *Hydro Thunder* (NTSC + PAL) und *TrickStyle* (NTSC + PAL) zum Erfolg. Sollte diese Methode scheitern, versucht mal die VGA-Box auszustöpseln, startet dann das DC, wartet erneut 2-3 Sekunden und stöpselt die VGA-Box anschließend wieder ein.



Sega GT - Homologation Special

Während Sony zur Zeit mit Top-Titeln versucht, den DC-Launch einzudämmen, wird Sega zur PS2-Markteinführung selbigem nach-eifern. Ein Mittel hierzu: das etwa im Februar nächsten Jahres erscheinende *Sega GT*. Zwischen 100-200 lizenzierte Automobile von renommierten Wagenherstellern wie z.B. Honda, Toyota, Mazda, McLaren oder Daihatsu; unzählige Wagen-Upgrades, vier bestätigte Spielmodi (Single Race, Time Attack, Championship, Dual Race), Pu-

ru Puru und Racing Controller Support, Ghostzeiten Down- und Uploads, sowie weitere Internetfeatures (Weltrangliste) lassen Racing-Herzen höher schlagen. Extrem hitverdächtig!



Media Control TOP 10

| | | | |
|----|-------|---|----------------|
| 1 | (2) | Maria Party | Nintendo |
| 2 | (neu) | Maxim Golf | Nintendo |
| 3 | (3) | Star Wars Episode 1: The Mizer | Nintendo |
| 4 | (1) | Shadow Man | Acclaim |
| 5 | (7) | WCW vs. NWO Revenge | Konami |
| 6 | (4) | Command & Conquer 5 | Nintendo |
| 7 | (8) | The Legend of Zelda: Ocarina of Time | Nintendo |
| 8 | (neu) | Wipeout 64 | Konami |
| 9 | (neu) | Rayman 2 | Ubi Soft |
| 10 | (9) | F1 World Grand Prix 2 | Nintendo |
| 11 | (neu) | Formel 1 '99 | Sony |
| 12 | (neu) | Star Wars - Episode 1: Die Dunkle Bedrohung | Lucas Arts |
| 13 | (neu) | Final Fantasy VIII | Sony |
| 14 | (3) | Tekken 3 - Platinum | Sony |
| 15 | (1) | Driver | GT Interactive |
| 16 | (neu) | Tony Hawk's Skateboarding | Activision |
| 17 | (2) | Bundesliga Stars 2000 | E.A. |
| 18 | (neu) | NHL Hockey 2000 | E.A. |
| 19 | (5) | Gran Turismo - Platinum | Sony |
| 20 | (neu) | Akte X - Das Spiel | Sony |

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

| | | | |
|----|-----------------------------|-------------|-----|
| 1 | Donkey Kong 64 | Nintendo 64 | 94% |
| 2 | F1 World Grand Prix II | Dreamcast | 93% |
| 3 | Soul Calibur | Dreamcast | 90% |
| 4 | Spyro 2: Gateway to Glimmer | PlayStation | 87% |
| 5 | World Driver Championship | Nintendo 64 | 88% |
| 6 | Crash Team Racing | PlayStation | 85% |
| 7 | Dino Crisis | PlayStation | 85% |
| 8 | Gauntlet Legends | Nintendo 64 | 84% |
| 9 | GTA 2 | PlayStation | 83% |
| 10 | Ready 2 Rumble Boxing | Dreamcast | 83% |

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

| | | |
|----|---------------------------|-------------|
| 1 | Final Fantasy VIII | PlayStation |
| 2 | Ready 2 Rumble Boxing | Dreamcast |
| 3 | Pokémon | Game Boy |
| 4 | Shadow Man | Nintendo 64 |
| 5 | Sonic Adventure | Dreamcast |
| 6 | Soul Calibur (Import) | Dreamcast |
| 7 | Mario Golf | Nintendo 64 |
| 8 | Tony Hawk's Skateboarding | PlayStation |
| 9 | WWF Attitude | Nintendo 64 |
| 10 | Driver | PlayStation |

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Future Verlag GmbH, VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Rosenheimer Str. 145H, 81671 München, Fax: 089 - 451 84 89

Unsere Redaktions-Email: vg@future-verlag.de

Hol' mehr aus Dir raus!



Start Game! NOW!



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM

Pokémon (Nintendo)

Für alle die unser *Pokémon* Special verpasst haben, hier noch einmal kurz die abgedrehte Story zusammengefasst. Ash, ein gerade mal 10-jähriger Junge hat nur ein Ziel vor Augen: weltbeste Pokémon-Trainer zu werden. Pokémon, das sind, für alle, die nicht schon irgendwie vom Fieber angesteckt wurden, insgesamt 150 Wesen (z.B. Drachen, Fische, Geister und und und) aus einer imaginären Fantasy-Welt. In freier Wildbahn lebende Pokémon kön-

nen mit einem Pokéball eingefangen werden und kämpfen fortan für Ash. Gewinnt ihr ein Duell, erhält euer Pokémon Erfahrungspunkte und lernt mit der Zeit neue Attacken. Jedes Pokémon gehört einer von 15 Elementgruppen an. Eine Tabelle im übersichtlichen Handbuch verrät, welche Elementgruppe im Kampf einander meist ausstechen. So fügt beispielsweise ein Elektro-Pokémon einem Wasser-Pokémon in der Mehrzahl der Fälle erheblichen Schaden zu. Im Auftrag von Professor Eich reist Ash nun durch die Lande, um möglichst alle Pokémon einzufangen, oder zumindest einmal zu sichten. Das sog. Pokédex, ein elektronisches Katalogisierungssystem

hilft Euch dabei. Vorrangiges Ziel sollte es zudem sein, acht, auf bestimmte Elementgruppen spezialisierte Arenaleiter zu besiegen. Diese vermachen einem sodann ihre individuellen Orden, welche z.B. zur Kontrolle starker Pokémon oder für den Gebrauch bestimmter Gegenstände vorausgesetzt werden. Da jede der zwei Versionen nur 139 der 150 Pokémon enthält, muss man, um alle zu besitzen, eines Tages mit Freunden tauschen – ein ganz wichtiger Aspekt, der *Pokémon* so interessant und langlebig gestaltet. Technisch gibt's, bis auf nur einen Speicherslot, nichts zu meckern. Abgesehen von dem Übermaß an Kämpfen spielerisch brillant.



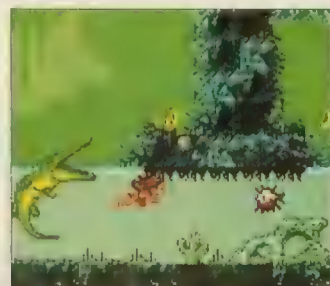
| | GBC✓ | GB | SGB✓ |
|-----------------|----------|----|------|
| Schwierigkeit: | 4 | | |
| Speicheroption: | Batterie | | |
| Linkoption: | ja | | |
| Grafik: | ★★★★☆ | | |
| Sound: | ★★★★☆ | | |
| Spielspaß: | ★★★★☆ | | |

Tarzan (Activision)

Sonic auf GameBoy Color? Diese Konvertierung sollte man vielleicht den Jungs von Activision unterjubeln. Der Grund: die Geschwindigkeit, mit der Tarzan – ihre neueste, dem Kinofilm angelehnte Handheld-Schöpfung – Segas stacheligem Maskottchen alle Ehre macht. Speed pur! Auf ihrer 23 Level umfassenden Suche nach goldgelben Bananen und dem Bösewicht Clayton hangeln, schnorcheln und rennen sich Tar-



zan und Co. (Jane, Affedame Terk) die Seele aus dem Leib. Zur Erholung vergnügt ihr euch im Malstu-



dio, druckt eure Kreationen auf GB-Stickerpapier aus oder spielt eine entspannte Runde verstecken. Spieler A hat dabei 99 sek. Zeit, Tarzan im Dschungel zu verstecken, Spieler B (welcher

natürlich vorher nicht zugeguckt hat) die gleiche Zeit, ihn mit Terk aufzustöbern – netter Multiplayer-Fun auf einem Screen. Im Single-Player hat man sich jedoch irgendwann "Bananen-satt-gesammelt". Zu lauschen gibt's kurze, aber feine Trommelrhythmen.

| | GBC✓ | GB | SGB |
|-----------------|----------|----|-----|
| Schwierigkeit: | 2-6 | | |
| Speicheroption: | Passwort | | |
| Linkoption: | nein | | |
| Grafik: | ★★★★☆ | | |
| Sound: | ★★★★☆ | | |
| Spielspaß: | ★★★★☆ | | |

Paperboy (Midway)

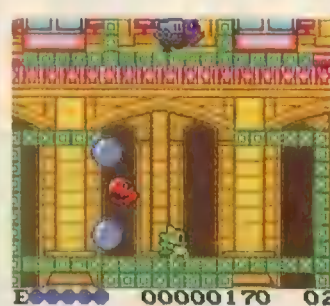
Zeitungsaustragen auf einem Drahtesel – genau darum geht's im GBC-Remake des Klassikers. Die Anwohner drei verschiedener Straßen wol-

len täglich beliefert werden. Presslufthammende Bauarbeiter, parkende Autos, Gartenzäune und andere Widrigkeiten erschweren euer Vorankommen. Altbackene Grafik, C64-Gepiepse und ein heutzutage nicht mehr allzu spannendes Gameplay werden wohl nur noch Retro-Fans locken. Highscores könnt ihr übrigens schriftlich (!?) im Handbuch verewigen – well...



| | GBC✓ | SGB |
|-----------------|-------|-----|
| Schwierigkeit: | 3-8 | |
| Speicheroption: | keine | |
| Linkoption: | nein | |
| Grafik: | ★★★★☆ | |
| Sound: | ★★★★☆ | |
| Spielspaß: | ★★★★☆ | |

Bubble Bobble Classic (G.I.M.)



Taitos All-Time-All-System-Schieß-Bläschen-durch-die-Luft-und-spring-herum-Game (sind Bindestriche nicht fantastisch?) wurde

auf Nintendos Kleinstem zu unser aller tiefer Trauer seinem sonst spaßigsten Feature beraubt – dem 2-Spieler-Modus. Trotz sauberer, kunterbunter Grafik, präziser Steuerung und ausführlichem Handbuch (mit Gramatik-Bugs) in drei Sprachen kommt demnach kaum noch Freude auf. Schade um den verschlimmschlechterten Oldie.

| | GBC✓ | GB | SGB✓ |
|-----------------|----------|----|------|
| Schwierigkeit: | 1-6 | | |
| Speicheroption: | Passwort | | |
| Linkoption: | nein | | |
| Grafik: | ★★★★☆ | | |
| Sound: | ★★★★☆ | | |
| Spielspaß: | ★★★★☆ | | |

Total Soccer (Ubi Soft)

TS (Arbeitstitel) macht (fast) all das richtig, was *Three Lions* und *ISS* anstreben. Es spielt sich zügig, ist dank der Vogelperspektive super übersichtlich; Teamaufstellungen wirken sich aufs Spielverhalten aus, Unterschiede zwischen starken und schwachen Teams machen sich deutlich bemerkbar und der 2-Spieler-Modus spielt sich (bis auf sporadische Grafik-Ruckler) wirklich himmlisch. Nur DFB-Lizenz fehlt.



| | |
|-----------------|----------|
| GBC✓ | SGB |
| Schwierigkeit: | 2-8 |
| Speicheroption: | Batterie |
| Linkoption: | ja |
| Grafik: | ★★★★☆ |
| Sound: | ★★★★☆ |
| Spielspaß: | ★★★★★ |

Suzuki Alstare Extreme Racing (Ubi Soft)

Wie bei den 3D-beschleunigten Vorfahren auf PC und DC sollte man auch hier nicht die Racing-Offenbarung erwarten. Die flotte Grafik kann nicht über die vierfarbigen, halbherzig animierten Gegner hinwegtäuschen. Rekordzeiten sind nach Abschalten der Hardware für die Katz – Batteriespeicher zu teuer? Power-Ups, Bike-Tuning oder ein Trackeditor existieren nicht, ein-



zig die Link-Option und das Eifern nach dem Ubi Key motivieren etwas. Greift besser zu *F1 World GP*.

| | |
|-----------------|----------|
| GBC✓ | GB |
| Schwierigkeit: | 2-7 |
| Speicheroption: | Passwort |
| Linkoption: | ja |
| Grafik: | ★★★★☆ |
| Sound: | ★★★★☆ |
| Spielspaß: | ★★★★☆ |

All Star Tennis '99 (Ubi Soft)

Mit dem offiziellen Segen des Deutschen Tennis Bunds, acht realen (z.B. Michael Chang, Jana Novotna, Conchita Martinez, Jonas Björkman, Amanda Coetzer) und vier fiktiven Filzballknüpplern beschert uns Ubi Soft nun endlich ein coloriertes Tennisspiel für unterwegs. Die Spielmodi (Smash Tennis, Arcade und Bomb Tennis) wurden komplett vom N64-Bruder übernommen. Per Link-Kabel könnt ihr Einzel oder



Doppel gegen einen menschlichen Opponenten austragen. Realistisches Ballverhalten, gute Übersicht, einfaches Handling, spritzige Hechtsprünge, ein klasse

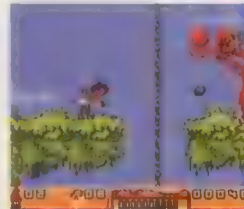
2-Spieler-Modus, vier Speicherslots und verschiedene Specialmoves (ab-schaltbar) zeichnen *AST '99* aus. Punkte und Spielnamen werden darüberhinaus per (nuscheliger) Sprachausgabe angesagt. Lediglich auf Replays und komplexe Statistiken müsst ihr verzichten. Ansonsten schmetterballig gut, besonders zu zweit!

| | | |
|-----------------|----------|-----|
| GBC✓ | GB✓ | SGB |
| Schwierigkeit: | 3-6 | |
| Speicheroption: | Batterie | |
| Linkoption: | ja | |
| Grafik: | ★★★★☆ | |
| Sound: | ★★★★☆ | |
| Spielspaß: | ★★★★★ | |

Papyrus (Ubi Soft)

Bevor Ubi Soft *Ed (Tonic Trouble)* und *Rayman* auf die mobilen LCD-Displays loslässt, stellen sie uns noch den ägyptischen Hüpf- und Rennfischer Papyrus vor. Aker, ein rachsüchtiger, in Verbannung lebender Hohepriester (von Seth), entführt Theti (später spielbar), die Tochter des Pharaos und vergiftet

selbigen. Kein Dauerzustand. Dachten sich auch die Götter und erkoren Papyrus, dem Unheil Einhalt zu gebieten. 18 mittelgroße Level (ohne Neustartpunkte), zwei top-animierte Hauptcharaktere (was



hingegen sollen die mangelhaften Endboss-Animationen?), eine Vielzahl an Gegnern, Fallen und Items, die Ubi Key Funktion (siehe unten) sowie knall-

bunte Grafik ergeben einen guten 4-Sterner, dem jedoch der letzte Feinschliff (Mini-Games, Druckerfunktion, Bonus-Runden, abwechslungsreichere Musik) fehlt. Für *Aladdin*-Fans.

| | |
|-----------------|----------|
| GBC✓ | SGB |
| Schwierigkeit: | 2-7 |
| Speicheroption: | Passwort |
| Linkoption: | ja |
| Grafik: | ★★★★☆ |
| Sound: | ★★★★☆ |
| Spielspaß: | ★★★★☆ |

Der Ubi Key

Noch vor Nintendo veröffentlicht Ubi Soft nun europaweit erste Spiele, die Gebrauch



von der Infrarot-Schnittstelle des GBC machen. Ein Beispiel: Wer im ersten Level von *Papyrus* den sog. Ubi Key findet (siehe Screenshot), dann zurück ins Hauptmenü wechselt, dort Ubi Key anwählt, nun einen zweiten GBC mit *Suzuki Alstare* unweit von GBC Numero eins aufstellt und auch dort Ubi Key anwählt, hat anschließend die Möglichkeit, den Key durch längeres Drücken der A-Taste per Lichtwelle zu übermitteln. Folge: *Suzuki* offeriert nun den Schwierigkeitsgrad Extreme, der so nicht freizuschalten ist. Nettes Gimmick, was hoffentlich weitere Verbreitung findet.

Hier ist der Beweis: die Pokémon-Seuche hat nun auch Deutschland angesteckt, und zwar gleich 2-mal. Der gute Hugo ist gar geklettert, während *Tabaluga* und *Asterix* etwas fallen. Es bleibt spannend.

| 1 | (neu) | Pokémon - Blaue Edition | Nintendo |
|----|--------|--------------------------|------------|
| 2 | (neu) | Pokémon - Rote Edition | Nintendo |
| 3 | (1) | Super Mario Bros. Deluxe | Nintendo |
| 4 | (5) | Tetris Deluxe | Nintendo |
| 5 | (3) | Tabaluga | Infogramas |
| 6 | (8) | Game Watch Gallery 2 | Nintendo |
| 7 | (4) | Asterix & Obelix | Infogramas |
| 8 | (10) | Hugo 2 1/2 | Infogramas |
| 9 | (7) | Biene Maja | Acclaim |
| 10 | (W.E.) | The Legend of Zelda | Nintendo |

KARSTADT



**Mach Dich
auf die
Konsole!**

WORLD DRIVER
CHAMPIONSHIP

139.⁹⁵

€ 71.55



DONKEY KONG
erhältlich ab 10.12.99

149.⁹⁵

€ 76.68



SOUTH PARK

119.⁹⁵

€ 61.33



TUROK 2

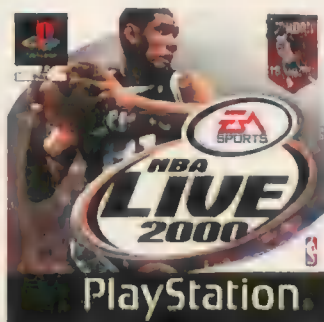
69.⁹⁵

€ 35.76



NBA LIVE 2000

99.95
€ 51.10



FORMEL 1 '99

89.95
€ 45.99



METAL GEAR SOLID
SPECIAL MISSIONS

49.95
€ 25.54



FINAL FANTASY VIII

119.95
€ 61.33

ROLLENSPIELER AN DIE MACHT!

Aufgrund der nun schon seit einigen Monaten anhaltenden Welle an neuen und vor allem auch z.T. sehr innovativen Rollenspielen, die auch in naher Zukunft nicht abebben wird – in der nächsten Ausgabe können wir euch hoffentlich endlich den lange versprochenen PAL-Test von *Jade Cocoon*, und vielleicht noch einen absoluten Überhammer (is' noch geheim) bieten – wollen wir an dieser Stelle ein klein wenig Aufklärungsarbeit leisten. Kurz umrissen findet ihr auf den folgenden vier Seiten die vielversprechendsten Neuheiten, lange erwartete Sequels zu beliebten Serien und neuartige Ideen zum vielleicht besten Genre der Software-Welt,

die uns bis zum Frühjahr des neuen Millenniums erwarten. Bei unserer Auswahl legten wir vor allem darauf Wert, dass der Release in den USA höchstwahrscheinlich stattfinden wird, denn was nützt uns schon die schönste Story, wenn sie keiner versteht? Schimpft uns nicht, wenn gerade euer Liebling nicht erwähnt wird – um wirklich auf alle kommenden Hits detailliert einzugehen, würde vermutlich nicht einmal ein ganzes Heft ausreichen.

Doch genug der langen Vorrede – Vorhang auf, für die kommenden RPG-Perlen! *cd*

KOUDELKA

Bis auf die coole Backgroundstory ist noch nicht viel bekannt über dieses Game, jedoch hören sich die Zutaten schon mal ziemlich schmackhaft an: Die noch recht unbekannt Firma Sacnoth (wurde von Ex-Square-Mitarbeitern gegründet. Aha – das lässt aufhören!) verquickt hier gekonnt typische RPG-Elemente mit der beklemmenden Atmosphäre bekannter Survival-Horror-Shocker. Endlich – ein Horror-RPG! Der Plot spielt im Jahre 1800 in Abersystwyth/Wales. Als einer der drei Charaktere (eine mysteriöse Zigeunerin, der Abenteurer Edward Plunkett oder der irische Priester James O'Flaherty) kämpft ihr euch durch das gothisch angehauchte Nemeton-Kloster und versucht das düstere Geheimnis zu ergründen, das dieses unheimliche Gebäudes umgibt. Bitte liebe Sacnoth-Programmierer – macht hier nichts falsch, denn dieser Genre-Mix könnte der absolute Hammer werden.



System: PlayStation
Datenträger: CD
Hersteller: Sacnoth (SNK)
Release: Japan: Dezember'99
USA: TBA

PARASITE EVE 2

Ja! Darauf haben wir lange gewartet! Endlich ist ein Release zu Squaresofts "Cinematic RPG"-Nachfolger in greifbare Nähe gerückt. Auch ein Release außerhalb des Landes der aufblühenden Kirschknospen – sprich: USA – ist trotz des noch nicht bekannten Datums mehr als wahrscheinlich. *Parasite Eve 2* spielt zeitlich gesehen drei Jahre nach den tragischen Ereignissen in Manhattan – um genau zu sein am 9. September 2000, diesmal jedoch in L.A. Wieder übernehmt ihr den Part der hinreißenden Aya Brea, die nun, sei es durch ihre Mitochondria oder chirurgische Eingriffe, laut Screenshots doch um einiges jünger zu sein scheint. Alle aus dem ersten Teil bekannten Features, wie z.B. das Upgraden der Waffen, sind natürlich wieder mit dabei und wurden um einige neue Gimmicks erweitert. Durch einen Radar könnt ihr feindliche Schergen nun schon aus weiter Distanz wahrnehmen und durch die eingeführten BP (Bounty Points) in brenzligen Situationen auch aus einer aussichtslos erscheinenden Schlacht fliehen. Ein (ver-



System: PlayStation
Datenträger: CD
Hersteller: Square
Release: Japan: Dezember'99
USA: TBA



mutlich nicht spielbarer) Second Charakter, noch vernichtendere PE-Spells (verbrauchen jetzt MP und nicht PE), Dual Shock-Unterstützung und scrollende Stages (keine Einzelbilder mehr) schrauben die Erwartungen in dieses Sequel in ungeahnte Höhen. Schade nur, dass jetzt ein neues Entwicklerteam am Werke ist – Designer Tetsuya Nomura ist leider nicht mehr dabei. Wir glauben aber, dass die neuen Jungs die Sache im Griff haben, denn das, was jetzt zu sehen war, ließ uns das Wässerchen im Munde zusammenlaufen.

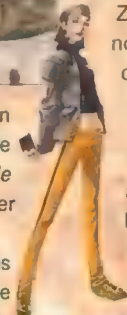
PERSONA 2: INNOCENT SIN



Auch ein weiterer Teil der in Japan sehr beliebten *Megami Tensai* Serie (*Persona*, *Devil Summoner*, *Ronde* und *Soul Hackers*) ist gerade in der Mache. Einige Jahre nach dem Ausgang des ersten Abenteuers bricht in der Schule eine mysteriöse Krankheit aus, die für mächtig Durcheinander sorgt. Ihr müsst euch wiederum durch wunderschön vorgezeichnete Grafiken kämpfen und massig Spell Cards sammeln. Diese erhaltet ihr durch Gespräche mit Monstern und dadurch, dass ihr sie in sogenannte Personas bannt. Die alte Heldenriege (leider nur

noch NPCs) wird um einige noch unbekannte Gesichter ergänzt. Neu hinzu gekommen ist das Kombinations-Feature: Eure Charaktere werden ihre Personas miteinander linken können und so für noch mehr Vernichtungspower sorgen.

Zur Zeit kämpft Atlus noch um die Veröffentlichungsrechte von *Soul Hackers*. Vom Ausgang dieser Verhandlungen hängt dann auch ein möglicher US-Release von *Persona 2: Innocent Sin* ab. Hoffen wir das Beste.



System: PlayStation
 Datenträger: CD
 Hersteller: Atlus
 Realease: Japan: Sommer 2000
 USA: TBA

DRAGON VALOR

Naja – ein richtiges RPG ist dieses auf den 1984er Hit *Dragonbuster* basierende Sequel sicher nicht, nimmt aber doch einige Anleihen bei diesem Genre. Am ehesten ist dieses Action-RPG vielleicht noch mit dem in dieser Ausgabe getesteten *Gauntlet Legends* zu vergleichen: Viel Action und Monster-Slaying (diesmal in der Side-Scrolling-View) verquickt mit einem Hitpoint- und Level-System. Abgerundet wird dieser Mix durch neue Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche sowie massig magische Items. Das "Multi Generation System" erinnert wiederum an das schon ältere *Phantasy Star III: Generations of Doom*: Ihr sucht euch nach harter Schlacht gegen fiese Schuppentiere eine geeignete Braut aus und kämpft in der nächsten Runde als das Ergebnis dieser Liaison weiter. Natürlich hat die gewählte Braut einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Fähigkeiten des Neugeborenen. Im Prinzip geht es in diesem komplett polygonalen Game um das Schlachten böser Drachen. Diese geben jedoch freiwillig nicht klein bei und verlangen zur Vernichtung jeweils nach neuen mystischen Schwertern. Da dürfte wohl eine Prise Exploring auch noch dabei sein, denn mystische Schwerter lungern ja bekanntlich nicht so einfach an jeder erstbesten Straßenkreuzung herum und warten auf irgendwelche arglosen Passanten.



System: PlayStation
 Datenträger: 2 CDs
 Hersteller: Namco
 Realease: Japan: Dezember '99
 USA: 2000 (confirmed)



CHRONO CROSS

Das SNES Prequel *Chrono Trigger* wird's ja nun auch bald als mit Animésequenzen aufgewertete PS-Fassung geben, doch auch der offizielle Nachfolger ist bei Squaresoft schon in der Pipeline. Die Story ist dabei gar nicht mal so neu, wurde sie doch in Grundzügen vom drei Jahre alten *Radical Dreamers* entliehen. *Radical Dreamers* wurde damals für das Satellaview Add-on entwickelt und war im Prinzip ein Subplot von *Chrono Trigger*, der aber nicht mehr auf dem Modul Platz gefunden hatte. Mit drei Charakteren latscht ihr durch eine polygonale Welt und macht euch auf die Suche nach der legendären "Freezing Flame". Die *Chrono Cross* Welt ist dabei die gleiche wie im SNES-Vorgänger, ihr besucht aber gänzlich andere Territorien. Mindestens 30 Stunden Spielzeit (ihr müsst nicht zwingend eure Charaktere stundenlang aufleveln), eine Storyline, die sich je nach euren Entscheidungen verändert, bis zu vierzig spielbare Charaktere und Reisen durch verschiedene Dimensionen klingen schon mal sehr vielversprechend. Hier noch ein paar interessante Facts zum Background: Zwar sind Szenario-Designer Yuji Horii, der gerade an *Dragon Quest 7* arbeitet, und der Charakter-Designer, der Squaresoft nach der Fertigstellung von *Tobal 2* verlassen hat, nicht mehr im Team, doch auch die neue Truppe hat einen hervorragenden "Lebenslauf". So ist der Sound-Guru Yasunori Mitsuda (ist verantwortlich für die *Chrono Trigger*, *Xenogears* und *Tobal 1*-Sounds) ebenso wie Leute, die schon an *Xenogears* und *Chrono Trigger* gearbeitet haben, sowie die Battle Effekte und CG-Movie Designer von *Final Fantasy VIII*, mit im Boot.



YES! Eine Demo dieses Games liegt übrigens *Legend of Mana* bei.



System: PlayStation
 Datenträger: CD
 Hersteller: Sacnoth (SNK)
 Realease: Japan: Dezember '99
 USA: TBA



DEWPRISM

Auf die Suche nach dem magischen Artefakt *Dewprism* macht ihr euch im gleichnamigen Square Action-RPG. Dabei stehen euch anfangs zwei Charaktere zur Wahl, die beide eigene Ziele und Storylines verfolgen, welche sich im Laufe des Abenteuers miteinander verflechten. Der Held Rue einerseits benötigt das *Dewprism*, um seine vor drei Jahren verstorbene Schwester wieder zum Leben zu erwecken (AHHH! Friedhof der Kuschteltiere!), Mint dagegen will mit diesem Item ihre jüngere Schwester besiegen. Denn diese ist dazu bestimmt, die Regentschaft des Landes zu übernehmen, und das passt Mint gar nicht in den Kram. Phantasievolle Polyongrafiken und knuffige Charaktere machen schon Lust auf mehr.



System: PlayStation
Datenträger: CD
Hersteller: Square
Realease: Japan: erhältlich
 USA: TBA



LEGEND OF MANA

Grafisch gibt sich *Legend of Mana* ähnlich fantasievoll wie das aus gleichem Hause stammende *SaGa Frontier II*. Handgezeichnete und z.T. schön animierte Hintergrundgrafiken, die sich größtenteils auf Wald-, Wiesen- und Höhlenthemen konzentrieren, geben sich die Hand mit herrlich abgedrehten Charakteren. Auch hier zeigt sich der Trend zum Zweitcharakter, denn vor Spielbeginn müsst ihr euch zwischen Männlein oder Weiblein entscheiden. Wie bei *Secret of Mana* (SNES) bewegt ihr euch zu dritt über die Lande – leider nur Two-Player-Only, den dritten Charakter übernimmt die CPU.

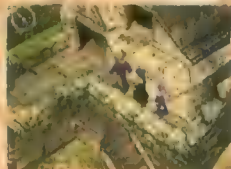
Eine echte Innovation stellt das sogenannte Landmake System dar: Durch in den Stages gefundene Artefakte gestaltet ihr nämlich die Landschaft selbst. Anfangs liegt noch eine leere Landkarte vor euch, auf der sich nur blaue Punkte befinden. Je nachdem, welches Artefakt ihr auf welchen Punkt legt, entsteht eine andere Location – sei es nun eine Stadt, ein Wald oder Dungeon etc. Damit soll garantiert werden, dass ihr auch bei mehrmaligem Durchspielen nie die gleichen Stages zu Gesicht bekommt.

System: PlayStation
Datenträger: 2 CDs
Hersteller: Square
Realease: Japan: erhältlich
 USA: Q2 2000



BREATH OF FIRE IV

Capcom ist ja als Sequel-Spezialist bekannt. Wenn dabei aber immer so gute RPGs wie die *Breath of Fire*-Teile herauskommen, kann uns das nur recht sein. Über großartige Innovationen können wir zu diesem Zeitpunkt leider noch nichts berichten – wie es aussieht, wird uns wieder ein solides Gameplay mit altbekannten Vorzügen geboten. Auch die Charaktere sind uns geläufig: Wieder schlüpft ihr in die Rolle des blauhaarigen Drachenjungen Ryu und werdet von der geflügelten Heldenin Nina begleitet, die diesmal ihre vermisste Schwester sucht. Ein Kampfdetail ist übrigens schon bekannt: Indem ihr eure Attacks mit verschiedenen Elementen koppelt, könnt ihr deren Durchschlagskraft durch z.B. "multiple fire spells" noch um ein Vielfaches verstärken.



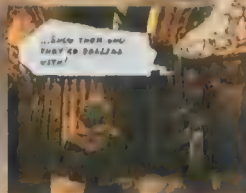
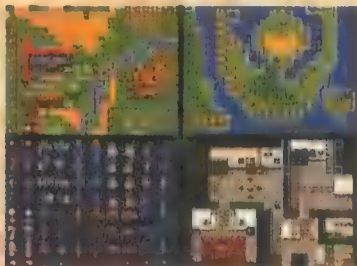
System: PlayStation
Datenträger: CD
Hersteller: Capcom
Realease: Japan: Frühjahr 2000
 USA: TBA



RPG MAKER

JAI! Darauf haben wir lange gewartet, nun ist es sicher. Das in Japan schon seit 1997 erhältliche *RPG Maker* verkaufte über 300.000 Stück und kommt nun endlich auch auf den US-Markt. Nun könnt Ihr nicht mehr jammern "Das hätte ich besser gekonnt", "Die Story ist aber lahm". Denn mit *RPG Maker* designt ihr eure eigenen Rollenspielwelten, Charaktere, Quests und Plots. Auch die Welt, in der das Ganze spielt, baut ihr euch aus vorgefertigten Grafikelementen zusammen. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

| | |
|---------------------|-------------------|
| System: | PlayStation |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | AgeTec |
| Release: | Japan: erhältlich |
| USA: | Frühjahr |



VAGRANT STORY

In *Vagrant Story* werdet ihr in der Rolle des Ashley Riot des Mordes an Duke Bardorba angeklagt und müsst vor euren Verfolgern fliehen. Dabei wart gar nicht ihr der miese Übeltäter, sondern die religiöse Sektenführerin Sydney – damit dürfte die an euch gestellte Aufgabe ja ziemlich klar sein: Findet Sydney und beweist eure Unschuld. Einige neue Ideen wurden vor allem in das Waffensystem gesteckt: Wie in *PE* könnt ihr eure Küchenmesser miteinander kombinieren und zu immer kräftigeren Mordinstrumenten machen. Wenn ihr zum ersten Mal gegen einen neuen Gegner antretet, merkt sich die Waffe, wie dieser am besten zu besiegen ist, wodurch die folgenden Kämpfe gegen die gleiche Gegnerart immer einfacher ausfallen. Laut Gerüchten wird für die Darstellung der Grafiken eine ähnliche Engine wie in *Metal Gear Solid* verwendet. Sicher ist in jedem Fall, dass Yasumi Matsuno und Akihiko Yoshida mit im Team sind – die Jungs, die auch für *Final Fantasy Tactics* verantwortlich zeichnen.

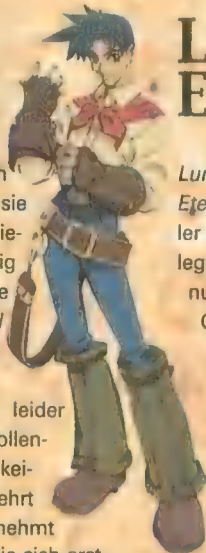


| | |
|---------------------|-------------------|
| System: | PlayStation |
| Datenträger: | CD |
| Hersteller: | Square |
| Release: | Japan: Winter '99 |
| USA: | Frühjahr |



WILD ARMS: 2ND IGNITION

Mit *Wild Arms* und dem darauffolgenden *Legend of Legaia* bewies Contrail, dass sie gute RPGs designen können. Zwar waren diese beiden Games noch ziemlich geradlinig aufgebaut, wussten aber durch einige nette Einfälle zu überzeugen. Mit *Wild Arms 2nd Ignition* soll diese Geradlinigkeit ein für alle Mal der Vergangenheit angehören. Nun, in unserem Probespiel konnten wir davon leider noch nichts sehen – aber gut, bei einem Rollenspiel kann man nach kurzer Spielzeit noch keine Schlüsse ziehen. Wie auch immer – ihr kehrt wieder in die Welt Filgaia zurück und übernehmt die Rolle von abermals drei Charakteren, die sich erst nach einiger Zeit treffen. Die Grafik gibt sich komplett polygonal und wartet mit etwas detaillierteren und realistischeren Figuren auf. Große Unterschiede zur aus dem ersten Teil bekannten Heldentruppe konnten wir noch nicht ausmachen.



| | |
|---------------------|-------------------|
| System: | PlayStation |
| Datenträger: | 2 CDs |
| Hersteller: | Contrail |
| Release: | Japan: Winter '99 |
| USA: | Frühjahr |

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Lunar: Silver Star Story und *Lunar 2: Eternal Blue* waren wohl für Rollenspieler DER Grund, sich ein Mega CD zuzulegen. Dank Working Designs kommen nun auch PlayStation-Spieler in den Genuss dieser Kult-Serie. Seit dem Kampf in *Silver Star Story* sorgt die Göttin Althina und ihr Kult für Friede, Freude, Eierkuchen, doch nun, 1000 Jahre später, trachtet das Böse wieder nach der Macht. Ein mysteriöses Mädels namens Lucia taucht plötzlich auf und macht sich mit ihren Freunden Hiro und Ruby auf, der ganzen Sache auf den Grund zu gehen. Wir dürfen uns wieder (wie auch bei *Lunar: Silver Star Story Complete*) auf eine mit FMV-Sequenzen überarbeitete Version und ein Luxus-Package mit einigen Gimmicks freuen. Ein Test folgt in Kürze.



| | |
|---------------------|-------------------|
| System: | PlayStation |
| Datenträger: | 3 CDs |
| Hersteller: | Working Designs |
| Release: | Japan: erhältlich |
| USA: | Q4 1999 |



Leider hat es die fertige japanische Version nicht mehr rechtzeitig in unser Heft geschafft, doch wir hatten immerhin die Möglichkeit, eine spielbare Version genaustens unter die Lupe zu nehmen. Und *GT2* scheint zu halten, was es verspricht.



Das Verhalten des Fahrwerks lässt sich bis ins kleinste Detail justieren und wirkt sich sehr deutlich auf das Fahrverhalten aus.



System: PlayStation
Name: Gran Turismo
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sony

Computer-Erscheinungsdatum:
November 1999



Vorsicht, wenn ihr glaubt eine Lücke gefunden zu haben. Die Gegner machen gnadenlos dicht.

Ihr steht auf sliden, bis die Reifen qualmen? Kein Problem, solange ihr den Wagen wieder einfangen könnt.

Im gewohnt genialen Replay könnt ihr eure Fahrfehler genaustens begutachten. Beachtet hier den Versuch, gegenzulenken.



Bereits auf den ersten Blick wirkt alles erfreulich vertraut. So wurde darauf verzichtet, das bewährte Menüsystem des Vorgängers durch ein neues Outfit zu verändern, was GT-Veteranen den Einstieg deutlich erleichtert. Erst bei genauerem Hinsehen fallen die kleinen Veränderungen an. So hat sich der aus *GT* bekannte Stadtplan in seiner Größe fast vervierfacht. Zwar dient er auch jetzt noch der Navigation zwischen den verschiedenen Herstellern, doch wurden diese auf vier unterschiedliche Stadtteile verteilt. Kein Wunder, dass dieser Schritt notwendig wurde, wenn man sich vor Augen hält, dass nun über 400 unterschiedliche Fahrzeuge zur Auswahl stehen. Entschieden man sich nun für eine der Fahrzeugschmieden, stellt man fest, dass neben der Option, einen neuen oder einen gebrauchten Wagen zu erwerben oder seinen Wagen nach allen Regeln der **Schrauberkunst** zu tunen, auch markenspezifische Rennen im Angebot stehen, an denen nur baugleiche Fahrzeuge teilnehmen können. Ansonsten werden in *GT2* drei grundlegende Kategorien unterschieden. Zum einen Sportwagen (was wohl keiner Erklärung bedarf), zum anderen sogenannte "High-Performance"-Autos, wohinter sich Edel-Karosserien wie Jaguar, Aston Martin und Mercedes verbergen. Und als letzte Gruppe steht euch die "City Runner"-Klasse zur Verfügung.

Dabei handelt es sich um Fahrzeuge, die normalerweise eher auf Supermarktplätzen als auf Rennstrecken als auf zu Hause sind. Sprich, ihr habt hier die Option, zum Beispiel einen Fiat Clio oder einen Mercedes A-Klasse um die Kurse zu hetzen.

Habt ihr euch für ein Fahrzeug entschieden (es standen in unserer Version leider noch nicht alle Autos zur Wahl), findet ihr euch flugs auf der Strecke wieder. Und bereits nach wenigen virtuellen Metern wird schlagartig wieder klar, warum *GT* bis jetzt als bestes Rennspiel überhaupt gilt. Es ist einfach unglaublich, wie akkurat die Programmierer das unterschiedliche



Die Wagen sehen schlichtweg unglaublich aus. Wartet erst mal, bis ihr die Kisten in Bewegung seht. Und das bei einer Frame-Rate, die ihresgleichen sucht.

Fahr- und Kurvenverhalten der verschiedenen Fahrzeuge umgesetzt haben. Je nachdem, ob ihr euch für die Einstellung "Racing" oder "Drift" entschieden habt, jagt ihr die Kisten um die Kurven, dass es eine wahre Freude ist. Man glaubt förmlich zu spüren, wann der Wagen seinen Grip zu verlieren droht und bis zu welchem Punkt man durch geschicktes Gegenlenken diesen noch erhöhen kann. **Besser kann man Autofahren nicht umsetzen!** Wenn ihr euch vom ersten Eindruck erholt habt, fallen als nächstes die beinahart fahrenden Konkurrenten auf, die euch nichts, aber auch wirklich gar nichts schenken. Ein kleiner Fahrfehler, eine falsch genommene Kurve, und das Feld zieht gnadenlos an euch vorbei. Das ist Rennsport pur.

Allein diese Preview-Version fesselte die Redaktion stundenlang vor die PlayStation. Leute, uns erwartet da wieder ein ganz grosses Ding! Sieht ganz nach einem absoluten Top-Titel aus – wir werden's sehen! *ab*

Unsere Welt ist eine Scheibe...

DM 9,90 - AT5 55,- - 98 9,90

Verlag & Rechte
Das Trickwerk
www.das-trickwerk.de

NEU

DVD-HOME

Ausgabe 6/99
August 1999

Derb Witze ab
Januar auf DVD

**PAMELA
ANDERSON
LEE**

500 Filme im Überblick - DVD Punkte für 1000 Mark

INTERVIEW:
FREDDY KRUEGER
Alias Robert Englund im Gespräch

Alle
NEUHEITEN
bis Weihnachten

Mit super
Gewinnspiel
Preise für über
5000,- DM

...ab 5.11.99, für nur 6,90 DM im Handel.*

* An ausgewählten Verkaufsstellen.



Tomb Raider

Die letzte Offenbarung



Fitness-Training zahlt sich aus: Schwere Eisentüren sind jetzt kein Problem mehr für Darling Lara – sofern sie nicht verschlossen sind.

Neue Perspektiven: Klettert ein Seil hoch und betrachtet die Grabkammer aus luftiger Höhe.

Was mag dieser Wächter mit den Fackeln wohl im Schilde führen? Tipp: Nicht angreifen!

Bald ist es soweit: Ägypten erzittert vor Lara und ihren Ballermännern! Wir haben Eidos schon mal eine spielbare Version des vierten Abenteuers aus dem Kreuz geleiert und den groß angekündigten Neuerungen auf den Zahn gefühlt.

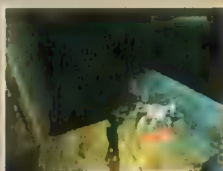
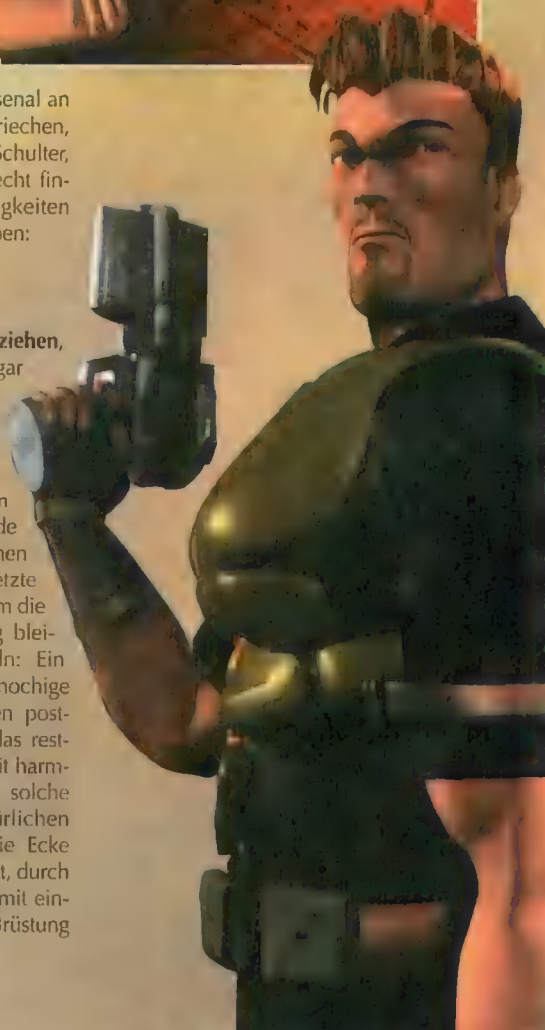


Allzu viel wollte man bei Core Design von Laras Streifzug ins Land der Pharaonen aber auch noch nicht preisgeben – lediglich eine Ein-Level-Demo-Version ging bis dato an die Fachpresse. Damit verfolgt man exakt dieselbe Strategie wie im letzten Jahr: Wenn das fertige Produkt am 26. November zu kaufen sein wird, werdet ihr noch keinen Test in der VG (und auch anderswo nicht!) finden – erstmal soll der Massenmarkt also quasi blind zuschlagen. Dabei hat man im Grunde nichts zu verstecken, denn diese Version machte einen durchaus guten Eindruck. Natürlich dürft ihr auch kein neues Spiel erwarten, die Kritikpunkte an Teil zwei und drei (zu ausladend, zu schwer, Handlung zu verzettelt) scheinen jedoch Gehör gefunden zu haben. Euer Aktionsradius ist jetzt auf **kleinere Räumlichkeiten** in so berühmten Gegenden und Tempeln wie in Karnak, dem Tal der Könige, Kairo, Alexandria und Gizah beschränkt. Die Texturen und Detailliertheitsgrad nahmen dafür zu: Fahnen im Wind, wunderschöne Wasserspeier, Hieroglyphen und kunstvolle Verzierungen an den Wänden sowie Vasen und geheimnisvoll leuchtende Fackeln lassen wieder das Abenteuer-Feeling aufkommen, das *Tomb Raider 1* so faszinierend machte. Wer schon mal Hand an die berühmte Archäologin gelegt

hat, wird sich mit ihrem Move-Arsenal an Sprüngen in alle Richtungen, Kriechen, 180-Grad-Dreher, Blick über die Schulter, Tauchen etc. wieder bestens zurecht finden und sämtliche neue Fähigkeiten ebenfalls schnell verinnerlicht haben:

New Moves

Lara kann sich nun an **Seilen hochziehen**, mit ihnen schwingen und sich sogar daran abstoßen (das wird für einige knifflige Sequenzen sorgen!), Schalter im Sprung erwischen und mit ihrem Gewicht aktivieren, Türen aufstoßen, sich um Ecken herum hangeln und Feinde im **Sniper-Modus** ins Visier nehmen und eiskalt abservieren. Die letzte Technik ist z.B. unbedingt nötig, um die äußerst nervigen und hochgradig bleiresistenten Skelette abzuschütteln: Ein gezielter Magnum-Schuss in die knochige Birne und Tausend Splitter zieren postwendend den Boden, während das restliche Gerüst fortan kopf- und somit harmlos umherirrt. Natürlich können solche Untoten oder andere übernatürlichen Gegner auch anderweitig um die Ecke gebracht werden, wie etwa zermalt, durch einen Shotgun-Treffer und den damit einhergehenden Rückstoß von der Brüstung



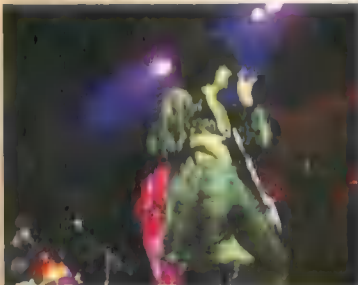
TOMB RAIDER IV
THE SECRET OF THE TOMB

System: PlayStation
Name: Tomb Raider:
Offenbarung
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core Design/Eidos
Geplant: 26. November 2004



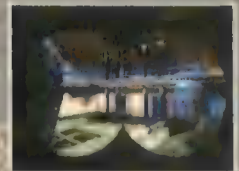
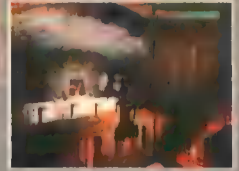
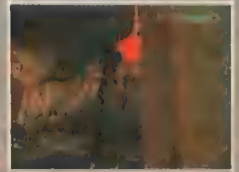
Lara-Party in Hamburg

Am 15. Oktober ließ Eidos sich nicht lumpen, mietete für eine Nacht die Hamburger Börse und gab zu Ehren von Lara ein Riesen-Fest für ca. 700 geladene Gäste – Insider sprechen von Kosten um ca. einer Million. Alleine die Ankündigung des offiziellen Models Lara Weller machte auch uns die Entscheidung leicht, den weiten Weg in die Hansestadt auf uns zu nehmen. Mit einem genialen Indoor-Feuerwerk, der groovigen 70er-Jahre-Funk&Disco-Band Groove Line und einem leckeren Buffet verging die Zeit wie im Fluge, während wir uns mit Entwicklern, Kollegen und Fans unterhielten. Über 100 weitere Party-Shots gibt's bei www.eidos.de



Solche Polygon-Fehler wie beim Sprung in den Wasserspeier links werden hoffentlich noch ausgebessert. Rechts erreicht ihr einen Schalter im Sprung.

faire Chance zu geben – deshalb fehlt auch die "4" im Titel: Niemand steigt gerne und mit gutem Gewissen so spät in eine Serie ein. Der einfache Zusatz "Die letzte Offenbarung" ist da marketingtechnisch schon viel freundlicher. Speichern ist deshalb im Gegensatz zu Teil drei (die Kristall-Methode, mit der zwar auch überall Saves möglich waren – aber seien wir ehrlich: Sobald ihr so ein Teil endlich gefunden hattet, musste es auch gleich eingesetzt werden) nun wieder generell überall und jederzeit möglich. Dies allein garantiert zwar noch kein faires Spiel – trotz offensichtlich gestiegener KI (Gegner scheinen euch geradezu zu riechen!) hat die Zahl der tödlichen und nicht vorhersehbaren Fallen signifikant abgenommen.



Lara mit süßen 16!

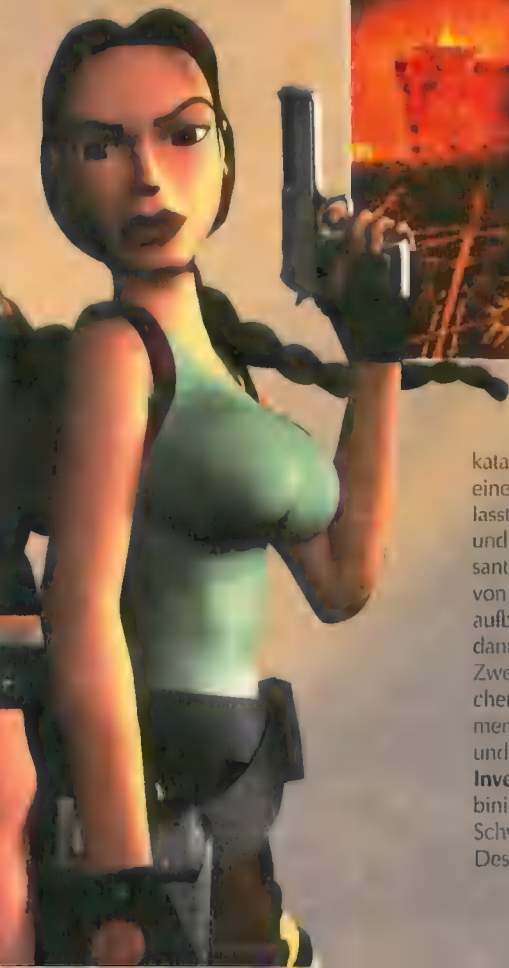
Eine weitere gute Nachricht gibt's ebenfalls: Laras Donizil und somit auch der trottelige Butler haben als Trainingszweck endlich ausgedient. Stattdessen kommt ihr nun in den Genuss von einer süßen 16-jährigen Lara, die noch völlig ohne Waffen die Grundlagen eines echten Abenteurers von ihrem Mentor Von Croy eingebläut bekommt. Das Ganze passiert auch nicht in einem langweiligen Parcours, sondern in einem Mini-Flashback-Auftrag, dessen Ende eine Art Rennen gegen von Croy vorsieht, bei dem er unter mysteriösen Umständen verschwindet. Endlich also auch eine Gelegenheit, mehr über das Mysterium Lara Croft zu erfahren, von der man bisher außer dicken Dingen, ihrer englischen Herkunft und dem Hang zu Ballermännern nicht viel wusste. Aber gut, überschwengliche Euphorie verbreiten wollen wir trotz der guten Ansätze an dieser Stelle noch nicht, denn ein Level sagt einfach zu wenig über das Gesamtwerk aus. Wie ausgewogen und umfangreich sind die Puzzles, wird genug Abwechslung geboten, werden die hier noch zahlreich auftretenden Polygonfehler ausgemerzt oder geht einem Lara Nr.4 doch auf die Nerven? Wartet also auf jeden Fall unseren Test in der nächsten Ausgabe ab, bevor ihr am 26. November blind zu eurem Händler stürzt!

rk

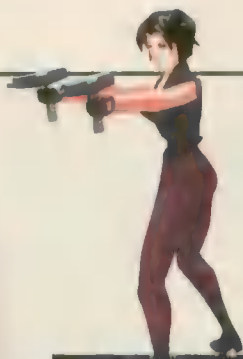


Feuer! Die Flamme hat sich selbständig gemacht und Lara erwischt.

katapultiert etc. Die Rätsel sind ebenfalls eine Portion abwechslungsreicher (bitte lasst diesmal das elendige Kistenziehen und -schieben weg!) und somit interessanter ausgefallen: Ihr könnt z.B. Fackeln von Wänden nehmen und Holzfalltüren aufbrennen, müsst einen Weg finden, dann die Fackel löschen und für spätere Zwecke aufbewahren, plötzlich auftauchenden, fliegenden Flammen entkommen (wo ist der nächste Swimming-Pool?) und erstmals Items im neu gestalteten Inventory-Screen à la Resident Evil kombinieren und erst dann einsetzen. Thema Schwierigkeitsgrad: Ziel ist es laut Core Design, auch Lara-Neueinsteigern eine



Fear Effect



Waffen und Items müssen hier in Echtzeit gehandelt werden. Kurz mal ins Pause-Menü gehen und über die Verteidigung sinnieren? No Way!



Run'n'Gun heißt die Devise in *Fear Effect* – recht viele taktische Möglichkeiten gibt's nicht.



Zombies begegnen euch hier in Form von verwunschenen Fischern in einem Küstendorf.

Bis ins noch im Oktober brütend heiße Kalifornien jetteten wir für euch diesmal, um dem Beat'em-Up-Spezialisten Kronos Digital Entertainment bei der Arbeit zu seinem vielversprechenden Render-Action-Adventure *Fear Effect* über die Schulter zu schauen. Und das hat sich wahrlich gelohnt!



Die uns gezeigten Puzzles waren von allererster Güte – Hannah hat Grips!

Masse an Action-Adventures herauszusteichen. Auf der Suche nach einem verschwundenen Mädchen, die euch vom Techno-Hong-Kong der nahen Zukunft in ein Zombie-Fischerdorf in China bis hin zur asiatischen Auffassung der Hölle (kein brennender Glutofen armer Seelen, sondern ein verwunschener Platz aus kaltem Gestein) führt, übernehmt ihr die Kontrolle über drei Hauptfiguren, wobei die sexy Schwarzhäarige natürlich besonders ins Auge sticht. Um das cinematische

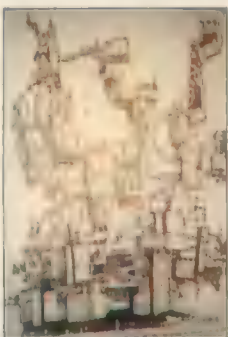
Feeling des Spiels noch zu erhöhen, entschloss man sich zu einer **Letterbox-Darstellung** der Optik, die zudem noch zwei nette Nebeneffekte hat: Erstens spart man sich dadurch ein wenig Rechenpower, die ganz gut anderweitig genutzt werden kann, und zweitens gibt's am unteren Bildschirmrand Platz für ein Item-/Waffenmenü, das hier in Echtzeit verwaltet werden muss. Also kein sicheres Kramen und Meditieren im Pause-Screen, sondern adrenalingeladene Action! Die Charaktere sind dabei im **Animé-Stil** polygonisiert und die Hintergründe vorge-rendernd und mit reichhaltig Animationen versehen (wandernde Lichteffekte, rotierende Fässer etc.). Außerdem werden wichtige Puzzles und Lokalitäten mit schönen Kamerafahrten in Szene gesetzt, die versteckte Gegner oder Items gut ins

Zahlenspiele

Fear Effect wird auf 4 CDs ausgeliefert und wurde von 33 Leuten designt, bietet eine Stunde FMV-Movies, 2,5 Stunden Dialoge, erfordert laut Kronos von geübten Zockern ca. 14 - 16 Stunden zum Durchspielen, über-rascht mit drei guten und zwei bösen Endings und ist zu 99 Prozent handanimiert und fordert noch gute zehn Wochen Sitzfleisch von euch, wenn ihr diese Zeilen lest.



rechte Licht rücken. Kurzum: Kronos gibt sich grafisch mehr Mühe, als Capcom das tut. Auch an den praktisch nicht mehr vorhandenen Ladezeiten hat man gearbeitet: Durch ein **Data-Streaming-Verfahren** könnt ihr euch in der herrlich anzusehenden **Render-Welt** ohne die bekannten, lästigen und verzögernden Türen- und Treppen-Zwischensequenzen bewegen. "Ob es dabei nicht Probleme mit den mittlerweile maroden PS-Laufwerken gäbe, die bei vielen unter euch vor allem bei Rendersequenzen Ruckelorgien produzieren?", wollten wir wissen. Schelmischerweise verwies man von Seiten des Producers John Zuur Platten in diesem Zusammenhang auf die Abwärtskompatibilität der Play-



Die Zeichnung Hong Kongs entstand in 30 Minuten.



System: PlayStation
Name: Fear Effect
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Kronos/Eidos

Veranstelt: Januar 2000

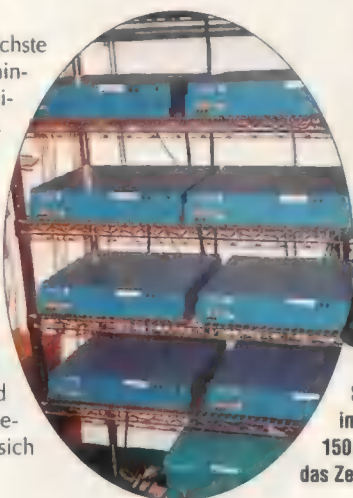
Mystische chinesische Unterwelt

Auch sonst weist dieser Ausflug in die chinesische Mythologie genug Eigenheiten und den nötigen Funken Eigenständigkeit und Innovation auf, um aus der



Hauptdarstellerin und Superbabe Hannah geizt nicht mit ihren Reizen: Um Wachen zu betören, lässt sie schon mal alle Hüllen fallen und verkleidet sich als sexy Hexy.

Station 2, für die auch das nächste Kronos-Projekt geplant ist, hinsichtlich dem jedoch noch eisiges Stillschweigen herrscht. By the way: Interessanterweise drohen den Survival-Horror-Fans diese gerade erwähnten Bremser auch bei der N64-Version der indizierten Zombie-Hatz, die laut Capcom zum Flair des Spiels beitragen und drin bleiben müssen, obwohl's auch ohne ginge. Basta, und das unabhängige Konvertierungsteam Angel Studios hat sich dran zu halten.



SGI-Maschinen im Wert von DM 150.000 rendern, was das Zeug hält.

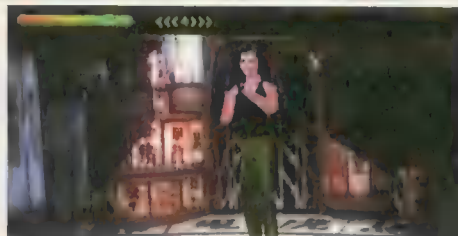
Helden mit Ecken und Kanten

Doch zurück zu *Fear Effect*: Man wollte auf **keinen Fall ein weiteres Helden-Epos à la Tomb Raider** schaffen ("Lara steht so unantastbar auf ihrem Thron – daran kann man nicht rütteln"). Die Protagonisten in *Fear Effect* sind also keinesfalls gegen Tod oder Verletzung gefeit – was für ein Schock, als ein plötzlich um die Ecke springender Mönch unseren Helden um einen Arm erleichtert und dieser fortan mit einem verbundenen Stumpf und folglich nur noch einer Waffe gegen die Bösen zu Felde zieht. Die Storyline weist dabei einige unvorhergesehene Wendungen auf. Sollte also einer eurer Helden ins Gras beißen und das Spiel trotzdem weitergehen, habt ihr vielleicht gar nichts falsch gemacht und trifft den Verblichenen unter Umständen als Bossgegner in der Hölle wieder ... An den Kämpfen an sich sollte man jedoch noch etwas feilen: Waffe ziehen, laufen und die Gegner (Zombies, Geister, u.a.) mit Blei vollpumpen wird auf Dauer etwas eintönig. Wie wäre es z.B. mit Sidesteps, Sprüngen, Quick-Turns oder geschickten Ausweichmanövern à la *Resident Evil 3 Nemesis*? Dafür wird nicht mit den weiblichen Reizen der Hauptdarstellerin Hannah gegeizt: Sie kämpft schon mal im flüchtig umgeschwungenen Badehandtuch, das sie dann vor den verdutzten Wachen fallen

lässt, damit sie der Kumpan unbemerkt außer Gefecht setzen kann. Oder aber sie muss sich als Prostituierte verkleiden, damit sie Zugang zu einem verruchten Etablissement erlangt. Von den ohne **Sex-Appeal** ebenfalls erstklassig gelungenen Puzzles konnten wir uns auch schon überzeugen, aber alles wollen wir ja auch noch nicht verraten. Wartet einfach den Test ab – wenn alles glatt läuft vielleicht schon in der nächsten Ausgabe. *Fear Effect* besitzt auf jeden Fall das Zeug zu einem Klasse-Spiel, das es durchaus mit einem *Resident Evil* aufnehmen kann, wenn Steuerung und Kampfmanagement noch feinjustiert werden. Für die deutsche Fassung verspricht Lara-Publisher Eidos eine komplette Synchronisierung und keine Cuts – im Januar wird man sehen, was draus geworden ist. rk



Hier werden gerade die feinen Konturen von Hannah's Gesicht entworfen.



Die rotierenden Fässer in der Render-Umgebung muss man live gesehen haben – Wow!



Wie gute Spiele entstehen ...

"Bitte lasst uns das Thema doch unter den Tisch fallen", so Kronos-Geschäftsführer Stanley Liu nach unserer Nachfrage hinsichtlich *Criticom* (unter Insidern als eines der miserabelsten PS-Beat'em-Ups der Anfangszeit bekannt). Wer jedoch im Foyer davon (neben dem passablen N64-Prügler *Dark Rift* und dem guten *Cardinal Syn*) stolz ein Riesenplakat hängen hat, muss sich auch unsere bohrenden Fragen gefallen lassen, hehe. Auf Nachfrage erzählt uns der sympathische Stanley schließlich, dass *Criticom* (steht übrigens für Critical Combat) '95 in nur vier Monaten aus einem Grafik-Demo auf Drängen des Publishers Vic Tokai ("Wir brauchen bis Weihnachten ein Spiel" – "In nur einem halben Jahr? Unmöglich." – (Nach Begutachten des Dollar-vorschusschecks) – "O.K., machen wir!") entstanden ist. Dollars hin, Erfahrung her, leider leidet die Reputation von Kronos als ernsthaftes Studio noch heute unter diesem Faux Pas, wie uns Stanley wissen ließ, was sich mit *Fear Effect* nun definitiv ändern soll.



Die Jungs von Kronos waren bei der Präsentation sichtlich stolz auf ihr Werk.

Fighting Force 2

Der Vorgänger, *Fighting Force*, war ja (nett ausgedrückt) höchstens als knapp überdurchschnittliches Game zu bezeichnen. Zu linear und einfallslos gestaltete sich die Prügelei und ließ jegliche Innovation vermissen.



Doch mit dem Sequel will Eidos alles besser machen. Und dieses Vorhaben könnte durchaus auch gelingen, denn mit dem Prequel hat *Fighting Force 2* eigentlich nicht mehr viel gemein. Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr euch stupide von links nach rechts, manchmal auch vom Vorder- in den Hintergrund mussetet und Abwechslung klein geschrieben wurde. Klar, gekämpft wird nach wie vor, diesmal jedoch **vornehmlich mit Distanzwaffen** – *Fighting Force 2* erinnert, auch durch die Third-Person-Perspektive, wo ihr Hawk, dem einzigen übrig gebliebenen Charakter aus dem ersten Teil, ständig über die Schulter blickt, eher an Action- oder Spionage-Games im Stile eines *Syphon Filter* oder dem etwas weiter entfernten *Metal Gear Solid*.

Zum Background: Obwohl sein erster Versuch, die Erde zu zerstören, von den *Fighting Force*-Mitgliedern vereitelt wurde, gibt der verrückte Dr. Zeng nicht auf. Nachdem er und seine Gefolgsleute verschwunden sind, wurde seine Forschungs-Firma an die Nakamichi Corporation verkauft, die dadurch auch die

Blueprints für einen ultimativen Cyborg erhielten. In den falschen Händen – und ja, Nakamichi hat die falschen Hände – kann eine Armee dieser Kreaturen das Ende der Welt bedeuten. Dies will natürlich verhindert werden, und so wird Hawk ausgesandt, diese Konstruktionspläne wieder zurückzuholen. In **über zwanzig Leveln** bahnt ihr euch den Weg durch feindliche Horden. Zu Beginn startet ihr zwar nur mit einem kleinen Armeemesser bewaffnet und müsst euch eurer Haut mit Kicks und Schlägen erwehren, findet aber in herumstehenden Kisten schnell das nötige Waffenarsenal, um richtig aufräumen zu können. Dabei ist Hawk nicht wählerisch und greift sich alle nur denkbaren Schießprügel, die ihm in die Finger kommen. Ob nun Shotgun, Uzi, Bazooka oder Granaten – solange es ihm hilft, die Gegner in Schach zu halten, ist ihm alles recht. Die coolste Waffe in unserer Preview-Version war eindeutig eine riesige Gatling-Gun, die ihr erhaltet, wenn ihr eine der automatischen Abwehrstellungen zerstört. Einmal in Fahrt gekommen, mäht dieses Prachtstück



Schickt sie auf die Bretter. Gegen zwei Feinde behaltet ihr noch recht gut die Kontrolle – schwierig wird's ab drei gleichzeitig.

Abwärts: Mit dem Lift geht's in die Tiefen der gegnerischen Basis.

Gibt's jetzt eher selten: Die Nahkämpfe sind größtenteils Shootouts gewichen.



alles nieder, was ihm in den Weg kommt – da kommt Freude auf. Achtet ihr immer darauf, möglichst sparsam mit eurer Munition umzugehen (z.B. zwei Gegner mit einem Shotgun-Schuss erledigen), werdet ihr nur selten in die Bedrängnis kommen, einmal in den Nahkampf übergehen zu müssen, da ihr ja nun auch mehrere Waffen in eurem Inventory verstauen könnt. Sollte euch doch einmal das Pulver ausgehen, findet ihr auch so delikate "Argumentationshilfen" wie Feuerwehrräute oder Stahlrohre. Die **High-Res-Grafik** konnte schon in dieser frühen Version begeistern und wartet mit schönen Feuer- und Raucheffekten auf. Auch die Animationen des Hauptcharakters kamen schon recht smooth rüber – mit dem üblichen Feintuning bis zur Endversion

konnte uns ein recht schmackhafter Action-Spaß ins Haus stehen. Einziger Wermutstropfen: Schöne Mädels wie in dem Vorgänger (lechzt) konnten wir noch nicht ausmachen – na Eidos, wie wär's? Integriert doch bitte noch einen zweiten spielbaren Charakter. cd



Fighting Force 2

System: PlayStation
Name: Fighting Force 2
Genra: Action
Hersteller: Eidos

Gewaltertscheit.com
Dezember 1999

ARJAY GAMES



24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de



Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

NEO GEO Pocket

DVD Video

Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:



Nintendo 64

| | |
|----------------------------------|--------|
| Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB | 299,00 |
| Memory Card | 39,95 |
| Expansion Pak 4MB | 59,95 |
| Rumble Pak | 39,95 |
| Joypad | 59,95 |
| Command & Conquer 64 | 119,95 |
| Donkey Kong 64 | 139,95 |
| Duke Nukem Zero Hour uncut | 129,95 |
| Gauntlet Legends | 129,95 |
| Hybrid Heaven | 119,95 |
| Jet Force Gemini | 119,95 |
| Perfect Dark | 129,95 |
| Rayman 2 | 129,95 |
| Smash Bros. | 99,95 |
| StarCraft 64 | 129,95 |
| World Driver Championship | 129,95 |
| WWF Attitude | 129,95 |

Zu Heimkino und 'Ber' Titeln geben wir Ihnen gerne telefonischen Auskunft!

Sega Dreamcast

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Grundgerät PAL und Joypad + Modem | 499,00 |
| Joypad | 59,95 |
| Keyboard | 59,95 |
| Rumble Pak | 59,95 |
| VMU Memory Card | 59,95 |
| Rock Band | 49,95 |
| Legend | 129,95 |
| Archie System 100 | 99,95 |
| Blue Stormer | 109,95 |
| Black Heat | 89,95 |
| Formulas 1 | 109,95 |
| House of the Dead 2 uncut | 149,95 |
| Hydro Thunder | 109,95 |
| NBA 2000 | 99,95 |
| NBA Live 99 | 99,95 |
| Power Stone | 109,95 |
| Racing Simulation 2 | 89,95 |
| Rivalry 2 Rumble | 109,95 |
| Red Dog | 89,95 |
| Sega Bass Fishing uncut | 159,95 |
| Sega Rally 2 | 109,95 |
| Shadowman | 99,95 |
| Snow Surfers | 89,95 |
| Smile Adventures | 89,95 |
| Soul Calibur | 109,95 |
| World Devils | 109,95 |
| Triumph | 89,95 |
| UEFA Striker | 109,95 |
| World League Soccer | 89,95 |
| Worms: Armageddon | 109,95 |
| Grundpaket us | 649,00 |
| Software us | ab 129,95 |
| Jan Software: | |
| Carnar | 139,95 |
| Death Crimson 2 Lightgun Shooter | 139,95 |
| Giga Wings | 139,95 |
| Maken X | 139,95 |
| Shenmue | 159,95 |
| Speed Mutil | 139,95 |
| Zombie Revenge | 139,95 |

Sony Playstation

| | |
|--------------------------------|--------|
| Grundgerät DualShock | 249,00 |
| Controller Dual Shock | 59,95 |
| Fanatec Lenkrad Spasster | 189,95 |
| Fanatec Lenkrad Rally | 139,95 |
| Ace Combat 3 | 129,95 |
| Army Men: Air Attack | 119,95 |
| Bass Landing uncut | 179,95 |
| Black Bass vs Duke Marlin | 139,95 |
| Crash Team Racing | 89,95 |
| Dino Crisis | 99,95 |
| Fatal Fury Wild Ambition 3D | 129,95 |
| Final Fantasy Anthology | 139,95 |
| Final Fantasy VIII | 109,95 |
| Formel 1 99 | 89,95 |
| Grandia | 139,95 |
| Gran Turismo 2 7.12 | 89,95 |
| Grand Theft Auto 2 | 129,95 |
| Gungage | 99,95 |
| Judo Coppen | 89,95 |
| Legend of Karna | 99,95 |
| Lunar Silverstar Platinum | 109,95 |
| Messiah | 139,95 |
| Metal Gear Special Mission | 49,95 |
| Mission Impossibile November | 129,95 |
| Nerd for Speed 5 | 129,95 |
| No Fear Downhill Mountain Bike | 129,95 |
| One Man World | 99,95 |
| R/C Stunt Copier | 79,95 |
| Resident Evil 3: Last Escape | 99,95 |
| Ronin Blade | 99,95 |
| Shadowman | 89,95 |
| Soul Raver | 99,95 |
| Spyro the Dragon 2 | 89,95 |
| Sulkoder 2 | 99,95 |
| Thousand Arms | 129,95 |
| Tony Hawk Pro Skater | 99,95 |
| WW Mayern | 129,95 |
| Wizout | 89,95 |
| Wu-Tang: Shaolin Style 10.11 | 99,95 |
| WWF Attitude | 99,95 |
| X-Files | 89,95 |

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



Game Boy Color

| | |
|---------------------------|--------|
| Grundpaket versch. Farben | 149,00 |
| Monte Max 2 | 109,95 |
| COMBAT POWER SET 1947 | 99,95 |
| GRANDIA 2 Gebilde | 69,95 |
| Mario Golf | 69,95 |
| Pokemon blue Edition | 109,95 |
| POKEMON Red Edition | 69,95 |
| Spielzeugset Pokemon | 24,95 |
| R-Type DX | 69,95 |
| Resident Evil 1 | 119,95 |
| Street Fighter Alpha | 69,95 |
| Tarzan | 69,95 |

NEO GEO Pocket

| | |
|------------------------------|--------|
| Grundgerät us versch. Farben | 189,00 |
| Headphones SNK | 29,95 |
| Linkkabel Dreamcast Standard | 49,95 |
| Baseballstars us | 89,95 |
| Bio Motor Unitron us | 89,95 |
| Fatal Fury First Contact us | 89,95 |
| Metal Slug 1st Mission us | 89,95 |
| NeoGeo Cup 98 us | 89,95 |
| Neo Turf Masters us | 89,95 |
| Pacman us | 79,95 |
| Puyo Pop us | 89,95 |
| Samurai Shodown 2 us | 89,95 |
| Tennis us | 89,95 |

Digital Video Disk

| | |
|-----------------------------------|-------|
| Blast From the Past | 59,95 |
| Highlander Director's Cut | 59,95 |
| Inspector Gadget 7.12 | 69,95 |
| South Park: Bigger, Longer, Uncut | 69,95 |
| The Matrix | 59,95 |
| The Mummy | 79,95 |
| The Phantom | 69,95 |
| Wild Wild West | 59,95 |

Darby-Mickeywerke ab November für kurze Zeit als limited edition DVD im Handel (Osnabrück) je 99,95



Alle Neuheiten, Code 1 und Code 2 auf Lager!

0221-1607111
Versandhandel

Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. In DM. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.

MTV Sports: Snowboarding

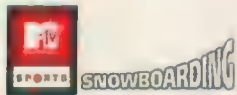


Stunts werden wie gewohnt durch einfach Tasten- und Steuerkreuz-Kombinationen ausgeführt.



Schon in der Preview-Version ist die Grafik erstaunlich flüssig und schnell. Auch die Animationen laufen erfreulich smooth ab.

USA, Japan, Norwegen und Neuseeland spielbar, die sich alle recht straff durchdesignt geben und euch mit vielen Wegverzweigungen und Shortcuts Raum zum Erforschen der Ideallinie lassen. Nur die Gesamtlänge der Strecken könnte ruhig noch mal doppelt so groß sein. Einige neue Strecken, Charaktere und Boards (die unter anderem von K2 und Forum lizenziert wurden) locken nach einmaligem Durchspielen für die nötige Langzeitmotivation. Der Soundtrack ist erwartungsgemäß schon jetzt extrem gut gelungen (naja, ein MTV-Game halt) und sorgt mit Bands wie Fear Factory, Voodoo Glow Skulls, Face to Face, Ministry Joi und vielen anderen für den nötigen Adrenalinschub. cd



System: PlayStation
Name: MTV Sports: Snowboarding
Genre: Snowboarding
Hersteller: Radical Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin: November 1999

Für den ersten Titel der geplanten plattformübergreifenden MTV Sports-Games (MTV schloß mit THQ einen Vier-Jahres-Vertrag ab) konnte Radical Entertainment gewonnen werden, die Macher des vielleicht besten Snowboarding-Games für die PlayStation, EA Sports' X Games Pro Boarder. Insgesamt fünf Modi, Challenge, Head-to-head, Qualifying, Training und Create-a-Park laden zum ausgiebigen Boarden ein. Über 46 Moves, die miteinander gelinkt werden können, sorgen dabei für die benötigten Punkte um z.B. im Tournament, das mit solchen

Events wie Half-Pipe und Big Air (ihr fahrt auf Punkte), Mountain X (drei Abfahrten auf Zeit) oder Slopestyle aufwartet, unter die vorderen Ränge zu fahren. Der Head-to-Head-Mode lockt mit Multi-Player-Fun gegen einen menschlichen Mitspieler oder, sollte keiner vorhanden sein, die CPU. Ziemlich funny ist auch der Create-a-Park-Mode, wo ihr euch eine eigene Strecke mit verschiedenen Schanzen, Grinds, Bäumen, Felsen usw. designen könnt und diese dann auch auf Memory Card speicherbar ist. In unserer Preview-Version waren schon die vier Abfahrten



Die Strecken sind sehr offen designt und lassen euch genug Freiraum zum Probieren.

Spec Ops: Stealth Patrol

Dank Games wie *Rainbow 6* und *MGS* haben Agenten-Adventures und Special-Force-Simulationen Hochkonjunktur. Mit *Spec Ops* gesellt sich nun ein weiterer Genre-Vertreter dazu.



Mit einem gut gezielten Handgranaten-Wurf könnt ihr gleich ein ganzes Gebiet von Feinden säubern. Achtet nur tunlichst darauf, dass ihr euch nicht selbst im Explosionsradius befindet.

Spec Ops: Stealth Patrol

System: PlayStation
Name: Spec Ops
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Take 2

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 1999

Benso wie oben erwähntes *Rainbow 6* stammt *Spec Ops* aus dem Hause Take 2 und ist auf dem PC bereits geraume Zeit erhältlich. Ihr übernehmt darin die Rolle einer Zwei-Mann-Spezialeinheit und werdet an verschiedenste Krisenherde rund um den Globus geschickt, um für die Regierung die Kastanien aus dem Feuer zu holen. So führen euch eure



Mit Hilfe des Fernrohrs habt ihr den Feind ausgeschaltet, bevor er Probleme macht.

gefährlichen Aufträge unter anderem nach Nord-Korea, Afghanistan und den Irak.

Ähnlich wie bei *Rainbow 6* steuert ihr abwechselnd beide Teammitglieder. Während ihr einen der beiden Kämpfer steuert, agiert eurer Kollege selbsttätig auf eventuelle Angriffe und weiß sich seiner Haut ganz gut zu wehren.

Je nach Situation habt ihr die Wahl aus mehr als einem halben Dutzende Schusswaffen. Deren Bedienung erweist sich dank einer Auto-Aim-Funktion als relativ einfach. Nur im Sniper-Modus müsst ihr ohne

eine solche Hilfe zurechtkommen. Insgesamt unterteilt sich das Game in fünf verschiedene Missionen, die sich wiederum in mehrere Unterabschnitte unterteilen.

Bislang schafft es die uns vorliegende Preview-Version nicht zu überzeugen. Sowohl grafisch als auch auf Seiten des Gameplays steckt noch einige Entwicklungsarbeit in diesem Titel. Sobald wir eine fortgeschrittenere Version in Händen halten, werden wir diesen Titel genauer unter die Lupe nehmen. ab



Auch wenn die Anlagen verlassen wirken, warten einige unangenehme Überraschungen auf euch.

POWERWARE

BOOTMASTER

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes
- + einfach einstecken
- + kein Garantieverlust
- + kein Löten
- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü
- + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

49,99 DM

UNSER SERVICE



- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08:30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- Ab 150,00 DM keine Portokosten

Porto:
Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

PAL BOOSTER



- NTSC zu PAL
- f. Importspele
- Antennenanschluss
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

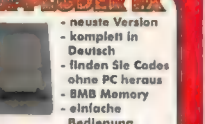
TEMPERATURE CASE



- verschiedene Farben
- mit Anleitung nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLÖDER FX



- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- BMB Memory
- einfache Bedienung

84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYSTICK



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

RGB KABEL



8,99 DM

RGB+AUDIO



11,99 DM

PADVERL. DUAL SHOCK TAUGLICH



8,99 DM

MEMORY CARDS

| | |
|------|----------|
| 1MB | 6,99 DM |
| 8MB | 24,99 DM |
| 24MB | 39,99 DM |
| 72MB | 74,99 DM |

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPAKTIERUNG

| | |
|-----|----------|
| 2MB | 19,99 DM |
| 4MB | 29,99 DM |
| 8MB | 44,99 DM |

PSX GEBÄUDEGERÄTE

| | |
|------------------------|-----------|
| PSX STANDARD | 289,00 DM |
| PSX UMGEBAUT | 269,00 DM |
| PSX + BOOTMASTER | 289,00 DM |
| PSX + BOOTMASTER + BMB | 289,00 DM |

PSX SOFTWARE

| | |
|-------------------------------|----------|
| Bundesliga 2000 | 84,99 DM |
| Carmageddon* | 79,99 DM |
| Colin MC Rae Rally | 44,99 DM |
| Driver | 88,99 DM |
| Final Fantasy 7 | 44,99 DM |
| Final Fantasy II | 99,99 DM |
| FIFA Soccer 2000* | 86,99 DM |
| Formel 1 99 | 88,99 DM |
| G-Police 2 | 79,99 DM |
| Gran Turismo 2* | 89,99 DM |
| GTA 2 | 89,99 DM |
| Killer Loop* | 84,99 DM |
| Legacy of Kain 2: Soul Reaver | 89,99 DM |
| Legend of Kartia | 82,99 DM |
| Medi Evil | 44,99 DM |
| Mission Impossible* | 89,99 DM |
| Need for Speed | 89,99 DM |
| Rainbow Six* | 89,99 DM |
| Resident Evil DC | 44,99 DM |
| Resident Evil 3 | 89,99 DM |
| Ridge Racer Type 4 | 84,99 DM |
| Silent Hill | 88,99 DM |
| Speed Freaks* | 82,99 DM |
| Spyro The Dragon 2* | 84,99 DM |
| Syphon Filter | 79,99 DM |
| Tekken 3 | 39,99 DM |
| Tomb Raider 4* | 89,99 DM |
| V-Rally 2 | 82,99 DM |
| Wipeout 3 | 89,99 DM |
| X-Files | 82,99 DM |

LÖSUNGSHFTT

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

| | |
|---------------------|------------------|
| Abe's Oddysee | Kings Field |
| Alien Trilogy | Legacy of Kain |
| Alundra | Medi Evil |
| Alone in t.Dark 1-3 | Men in Black |
| Ark of Time | Nightmare Creat |
| Atlantis | Pax Corpus |
| Baphomets Fl. 1+2 | Rayman&Gex3D |
| Batman & Robin | Resident Evil 1 |
| Blaze & Blade | Riven |
| Breath of Fire 3 | Shadowman* |
| Casper | Suikoden |
| Chron. o.t. Sword | Syphon Filter |
| Clock Tower | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Diablo | The Note |
| Discworld 1+2 | The Last Report |
| Dino Crisis* | Tomb Raider 1 |
| Excalibur | Tomb Raider 2 |
| Final Fantasy 7 | Tomb Raider 3 |
| Final Fantasy 8* | Turok |
| Gex 3D & Rayman | Turok 2 |
| Granstream Saga | Vandal Hearts |
| Hard Edge | Wild Arms |
| Heart of Darkness | Warhammer: DO |
| Guardians Crusade | Zelda 64 uvm. |

METAL GEAR SOLID - JE 34,99 DM




SPAWN 13 - JE 34,99 DM



RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



DREAMCAST

| | |
|--------------------|-----------|
| Grundgerät | 494,99 DM |
| Controller | 59,95 DM |
| Visual Memory | 59,95 DM |
| Start Kabel | 49,95 DM |
| Vibration Pack | 49,95 DM |
| Keyboard | 59,95 DM |
| Arcade Stick | 99,95 DM |
| Lenkrad | 129,95 DM |
| Sonic Adventure | 94,99 DM |
| Sega Rally | 109,99 DM |
| Virtua Fighter 3tb | 89,99 DM |
| Toy Commander | 89,99 DM |
| HOTD2 + Gun | 149,99 DM |
| Get Bass + Angel | 179,99 DM |
| Soul Calibur* | 89,99 DM |
| Red Dog | 89,99 DM |
| Virtua Striker 2 | 89,99 DM |
| Incoming | 109,99 DM |
| NBA 2000* | 84,99 DM |
| Formula 1* | 109,99 DM |
| Snow Surfers* | 94,99 DM |

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)
Final Fantasy 8* (24,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Soul Reaver (19,95 DM)
Tekken 3 (24,80 DM)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Tomb Raider 4* (19,95)
Resident Evil kompl. (19,95)
X-Files (19,95 DM)

TOP SECRET 2
Cheats & Codes zu über 120 Spielen!
14,80 DM



PSX ZUBEHÖR

| | | |
|---------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Maus -> 29,90 DM | GB Deluxe -> 99,00 DM | RF Unit -> 24,99 DM |
| Lenkrad+R. -> 99,00 DM | X-Ploder -> 69,00 DM | Shockhammer -> 79,99 DM |
| Blaze Koffer -> 69,00 DM | Cybershock P. -> 54,99 DM | Movie Card -> 99,00 DM |
| Infrarot Pads -> 59,00 DM | CD-Leerhülle -> 1,99 DM | Game Station -> 49,00 DM |

04131 / 200580

Dies ist nun das definitiv letzte Mal, dass sich die Tipps & Tricks in dieser Form präsentieren. Ab der nächsten Ausgabe erwartet euch eine ganz besondere Überras-



chung, mit deren Hilfe ihr euch zukünftig im Dschungel der Tipps, Cheats und Komplettlösungen noch besser zurechtfinden werdet.

FLINKE FINGER

N64



Jet Force Gemini

Brandneu und schon haben wir schon die ersten Tipps für euch parat. Folgende Zusatz-Features könnt ihr nach dem Einsammeln der jeweils angegebenen Ameisen-Köpfe im Cheat-Menü anwählen.

Rainbow Blood-Mode:

Sammelt 100 Ameisen-Köpfe, um die "Rainbow Blood"-Option zu aktivieren.

Jet Force Kids-Mode:

Sammelt 200 Ameisen-Köpfe, um den "Jet Force Kids"-Modus freizuschalten. Nun könnt ihr mit der Kinder-Variante der Helden das Spiel bestreiten.

Ants Into Pants-Mode:

Sammelt 300 Ameisen-Köpfe, um das "Ants Into Pants"-Feature anwählen zu können. Nun sind eure Feinde Strickfiguren mit viel zu großen Hosen.

DC



Ready to Rumble Boxing 2

Um den Boxern ein alternatives Outfit zu verpassen, müsst ihr im Charakter-Auswahlscreen die X-Taste gedrückt halten und dann die Y-Taste betätigen.

PS



GTA2

Es war ja zu erwarten, dass auch in diesem Teil kleine Hilfen bei der kriminellen Karriere im Game versteckt sind. Wie üblich muss der jeweilige Cheat als Spielernamen eingegeben werden.

| | |
|---------------------------|----------|
| Levelwahl: | ITSALLUP |
| Alle Waffen: | NAVARONE |
| Unendliche Lebensenergie: | LIVELONG |
| Keine Polizei: | LOSEFEDS |
| Max. "Wanted Level": | DESIRE5 |
| 5x Multiplier: | HIGHFIVE |
| 10 Millionen Punkte: | BIGSCORE |

Wer von euch sich hingegen schon die ganze Zeit gefragt hat, wofür eigentlich die GTA2-"Pillen" gut sein sollen, erhält nun endlich die Lösung. Gleichzeitig erfahrt ihr, wie ihr in die Bonuslevel kommt.

- Wer einen Level schafft, kommt ins erste Bonus-Level.
- Wer einen Level und alle Missionen schafft, kommt ins zweite Bonus-Level.
- Wer einen Level schafft und dabei alle GTA 2-"Pillen" aufammelt, kommt ins dritte Bonus-Level.

N64



The new TETRIS:

Gibt man im Ein-Spieler-Modus "2FAST4U" als Spielernamen ein, markiert dann "OK" und bestätigt mit der A-Taste, so fallen die eigenen Blöcke schneller herab.

Gibt man allerdings "AI2EZ4U?" ein, wird der CPU-Gegner arge Probleme bekommen.

Geht ins Soundmenü, stellt "Haluci" ein, markiert den Modus "Choose" und gebt anschließend wieder im Ein-Spieler-Modus als Namen "HALUCI" ein, und ihr werdet eine "Kaleidoskop-Soundshow" sehen.

Für diese beiden Tipps übrigens ein Danke an Markus Gut aus Trier.

PS



Crash Team Racing

Neben einem riesigen Spielspaß verbirgt sich in diesem Klasse-Game auch ein spielbares Spyro 2-Demo.

Um an dieses zu gelangen, müsst ihr im Titelscreen die L1 und L2 Tasten gedrückt halten und dann ↓, ○, △, → drücken.

N64



Road Rash 64

Natürlich haben wir auch zu diesem brandneuen Game einige hilfreiche Cheats zu bieten.

Um an alle Bikes und Tracks zu gelangen, drückt im Hauptmenü C-↑, C-→, C-←, C-→, L, R, C-↓, Z. Bei korrekter Eingabe ertönt freundlicherweise ein Signal.

Um mit schicken kleinen Scootern durch das Game zu pesen, drückt ebenfalls im Titelscreen C-↓, C-→, C-↑, C-←, Z, Z, L, C-→. Auch hier gibt's nen Sound zur Bestätigung.

Den Cop-Modus aktiviert ihr bei Eingabe von Z, C-→, C-↓, C-→, Z, L, R, C-↓. Wie gehabt bitte im Titelscreen eingeben.

Den wirklich wahnsinnigen Insanity-Level bekommt ihr nach Eingabe von C-↑, C-→, C-→, C-→, L, R, C-↓, Z zu sehen. Gebt diesen Cheat jedoch im Trash-Mode-Screen ein.

Versteckte Bonus-Bikes erhaltet ihr, wenn ihr alle Rennen im Big-Game-Modus bewältigt. Ihr erhaltet dann zwei Höllenmaschinen, die weit über 300 mph gehen.

Einen sehr praktischen Schnellstart legt ihr hin, wenn zu Beginn des Rennens die A-Taste gedrückt haltet.

Um euren Fahrern und den Bikes andere Farben zu verpassen, drückt im Bike-Auswahlscreen beim Multiplayer-Spiel ↑ oder ↓.

Zu guter Letzt noch ein Tipp, um nach einem Sturz am Boden zu bleiben. Haltet einfach die L-Taste gedrückt.

So und nun noch ein paar Cheats, die euch den direkten Zugang zu den jeweiligen Leveln ermöglichen. Gebt die Codes alle im Hauptmenü ein. Natürlich darf auch hier der Sound zur Bestätigung nicht fehlen.

Stage 2: R, C-→, Z, R, L, C-↑, C-→, C-↑

Stage 3: R, C-→, C-→, C-→, R, C-→, C-↓, Z

Stage 4: R, C-→, C-↓, C-→, C-→, C-→, Z, L

Stage 5: Z, C-→, C-↓, C-→, C-→, C-→, Z, L

N64



Lego Racers

Hier zwei kleine Cheats zu diesem Baustein-Renner.

Um an das Rocket-Car zu gelangen, müsst ihr einen neuen Fahrer kreieren und diesen "FLYSKYHGH" benennen.

Falls ihr Lust auf ein Auto ohne Räder habt, geht wie oben vor, nur dass ihr den Burschen diesmal "NWHLS" tauft.

PS



Legacy Of Kain: Soul Reaver

Nach dem umfangreichen Walkthrough in der letzten Ausgabe nun einige Cheats für alle unter euch, denen es selbst damit zu schwer ist.

Um alle Fähigkeiten Raziels zu aktivieren, müsst ihr euch in den Pausen-Modus begeben und dort die L1 oder die R1 Taste gerückt halten. Drückt dann ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

Wenn ihr das Spiel nun wieder startet, stehen euch folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

- Wände erklettern
- durch Tore schweben
- Energie-Projektile abfeuern
- schwimmen
- ihr verfügt über das Soul Reaver-Schwert.

Eueren Energievorrat füllt ihr mit folgender Tastenkombination wieder auf. Pausiert auch bei diesem Cheat zuvor das Spiel und haltet L1 oder R1 gedrückt.

↓, O, ↑, ←, ↑, ←

Um eure Gesundheit zur nächsten Stufe abzugraden, geht wie oben beschrieben vor und drückt dann:

→, X, ←, Δ, ↑, ↓

Die maximale Energie erhaltet ihr nach Eingabe dieses Cheats. Pausiert hier ebenfalls zuvor das Spiel und haltet L1 oder R1 gedrückt.

→, O, ↓, ↑, ↓, ↑

Den dringend benötigten Magie-Vorrat bringt ihr mit dem folgenden Cheat wieder in Ordnung. Auch hier gilt wie für alle noch folgenden Cheats: Spiel pausieren und L1 oder R1 gedrückt halten.

→, →, ←, Δ, →, ↓

Die maximale Magie erhaltet ihr hingegen nach dieser Eingabe:

Δ, →, ↓, →, ↑, Δ, ←

Damit Tore und Gitter kein Hindernis mehr für euch darstellen, könnt ihr diesen Cheat als Hilfe nutzen:

↓, O, O, ←, →, Δ, ↑

Spinnen gleich Wände Wände empor klettern könnt ihr dank dieses Cheats ohne Probleme:

Δ, ↓, L2, →, ↑, ↓

Viel Sinn macht es zwar nicht, aber manche stehen ja anscheinend darauf – wie auch immer, mit diesem Cheat könnt ihr Raziell verletzen:

←, O, ↑, ↑, ↓

Hilfreicher ist dagegen eher, wenn ihr das Schwert Soul Reaver euer Eigen nennen könnt. Mit dieser Tastenkombination kein Problem:

↓, Δ, L2, →, →, ↓, ↓, ←, Δ, ↓, →

Mit den nun folgenden Cheats könnt ihr dem magischen Schwert verschiedene Eigenschaften zukommen lassen. Auch bei diesen Cheats müsst ihr zunächst das Spiel pausieren und dann entweder die L1 oder die R1 Taste gedrückt halten, während ihr die Tastenkombination eingibt.

Aerial Reaver:

X, ←, ↑, ↑, Δ, →, →, ←, ↑

Kain Reaver:

X, O, →, Δ, ←, ←, →, ↑

Fire Reaver:

↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, O, →, ↓

Den Fire Reaver machen:

Δ, →, ↓, O, ↑

Force (Energie):

←, →, O, ←, →, ←

Constrict:

↓, ↑, ←, ←, O, ↑, ↑, ↓

Force (Energie) Glyph:

↓, ←, Δ, ↓, ↑

Stein Glyph:

↓, O, ↑, ←, ↓, →, →

Sound Glyph:

→, →, ↓, O, ↑, ↑, ↓

Wasser Glyph:

↓, O, ↑, ↓, →

Feuer Glyph:

↑, ↑, →, ↑, Δ, L2, →

Sonnenlicht Glyph:

O, ←, →, →, ↑, ↑, ←

Um jederzeit zwischen den Welten wechseln zu können, müsst ihr übrigens nur nach bereits bekanntem Schema folgende Tastenkombination eingeben:

↑, ↑, ↓, →, →, ←, O, →, ←, ↓



DC The House of the Dead.

Dieser fesselnde Lightgun-Shooter scheint sich zu einer Art Dauergast in den Tipps zu entwickeln.

Aber dank eurer vielen Zuschriften haben wir ständig neue Tipps und Cheats zu melden.

Wenn ihr es z.B. schafft, den Trainingsmodus in allen Stufen mit sechs Sternen, sprich bis sie al-

le rot markiert sind, durchzuzocken, bekommt ihr danach im Original-Mode einige sehr nützliche Dinge.

Gleiches gilt im Boss-Mode. Wenn es euch auch hier gelingt, alle Gegner zu schlagen, bekommt ihr einige coole Sachen wie z.B. die Shot-Gun, Explosivgeschosse oder Fleischbrocken.

Es ist auch möglich, Goldman, das Mädchen und drei der D Dekas-Mitglieder zu erhalten.

Dazu müsst ihr im Tower, kurz bevor es zum Gespräch mit Goldman kommt in dem Gang, in dem die zwei Zombies mit den Laserhänden aus den Türen gestürmt kommen, die Schalter an den Türen anschießen. Wenn ihr nun Glück habt, kommt eine Putzfrau und drückt euch eine Actionfigur der jeweiligen Personen in die Hand.

Ansonsten erhaltet ihr ein paar andere nützliche Dinge.

Wenn ihr im Titelbildschirm eure Punkte sehen wollt, müsst ihr

L, L, R, R, R, L, R, Start drücken



DC Dynamite Dekas

Wenn ihr Zugang zu drei Extra-Missionen haben wollt, müsst ihr die ersten drei Missions durchzocken, ohne ein Continue zu verlieren. Schon stehen euch drei weitere zur Wahl. (Klingt zwar einfach, ist aber dennoch mit Arbeit verbunden.)



PS Metal Slug NTSC/J PSX

Auch zu diesem Japano-Klassiker haben wir euch einen versteckten Cheat-Mode anzubieten. Drückt dazu Options-Screen X, O, □, Δ, Δ, X, O, □.



PS Tony Hawks Skateboarding

Skaten bis das Board bricht. Leicht gesagt, doch trotz aller Faszination ist THS sicher kein leicht-

Inserentenverzeichnis

| | | | |
|-----------------------|-----------------|--|-----------|
| Arjay | 29 | MVG Medien | 51 |
| CDG Media | 31 | ORDER IN TIME | 71 |
| Cryo | 115 | Power Videospiele Ullrich | 99 |
| Das Trickwerk | 23 | PROMARKT GmbH | 2 - 3 |
| Fire International | 59 | Sega Deutschland | 116 |
| Future Verlag | 53, 63, 65, 111 | Spirit | 77 |
| Gamestore | 97 | Sunflex Vertriebs GbRmbH | 47 |
| G-Press Dataservice | 39 | The Next Generation | 81 |
| Hasbro | 5, 13 | The Video Games Source | 85 |
| Infogrames Videogames | 11 | Virgin Interactive | 9, 41, 43 |
| Karstadt AG | 16 - 17 | Wolfsoft GmbH | 77 |
| Media Attack | 75 | Teilbeihfeiter: Virtual World (Österreich) | |

tes Spiel. Um euch das Skater-Dasein ein wenig zu vereinfachen, haben wir einige kleine Cheats zusammengetragen. Um diese einzugeben, müsst ihr nur das Spiel pausieren und dann den L1-Button gedrückt halten. Solltet ihr bei der Eingabe einen Fehler machen, müsst ihr nur kurz L1 loslassen und es nochmal versuchen.

Möchtet ihr z.B. alle Anzeigen (Score, Zeit etc.) vom Screen verschwinden lassen, müsst ihr nur □, ←, ↑, Δ eingeben.

Um die Werte in allen Kategorien auf 13 zu pushen, hilft die Eingabe von □, Δ, ↑, ↓.

Zart besaitete Gemüter können mit →, ↑, □, Δ das Blut ein- oder auch ausschalten.

Nach der Eingabe von X, Δ, O, ↓, ↑, → befindet ihr euch permanent im Special-Modus.

Große Köpfe erhalten die Jungs nach der Eingabe von □, O, ↑, ←, ←. Ihr müsst aber erst wieder in den Charakter-Auswahlscreen, wenn ihr den Effekt zu sehen wollt.

Nun noch die für die jeweiligen Endings notwendigen Forderungen:

Wenn ihr mit irgendeinem Charakter drei Medaillen erhaltet, könnt ihr das Bails Video betrachten.

Wenn ihr mit einem Charakter eurer Wahl drei Gold-Medaillen erhaltet, könnt ihr das Bails Video und anschließend ein Charakter-spezifisches Video betrachten.

Der gemütliche Officer Dick wird nach dem Einsammeln aller dreißig Tapes anwählbar.

Wenn ihr nun auch noch mit dem Cop drei Goldmedaillen ergattert, dürft ihr das besondere Neversoft Bails Video betrachten.

Um es euch ein wenig leichter zu machen, die streckenweise sehr hohen Anforderungen in den Levels zu meistern, möchten wir an dieser Stelle die jeweiligen Special-Moves der einzelnen Skater auflisten. Dank an Stefan Böhm aus Glonn von dem wir diese Auflistung erhalten haben.

Tony Hawks:

↓, →, □ : 360 Flip to Mute
→, →, O : Kickflip McTwist
→, ↓, O : The 900
←, ←, □ : 540 Board Varial

Bob Bornquist:

←, ←, Δ : One Footed Smith
↑, ↓, O : Backflip

Karen Campbell:

←, →, □ : Kickflip Underflip
↓, ↑, O : Frontflip
↑, ↓, Δ : Casper Slide

Andrew Reynolds:

↓, ↓, Δ : Heelflip to Bluntslide
↑, ↓, O : Backflip
←, ←, □ : Triple Kickflip

Geoff Rowley:

←, →, O : Dark Slide
↑, ↓, □ : Backflip
→, ↓, □ : Double Hardflip

Rune Glifberg:

→, ←, O : Christ Air
→, →, O : Knickflip McTwist
↑, ↓, □ : Front-Back Kickflip

Bucky Wasek:

→, ←, O : Fingerflip McTwist

→, →, O : Kickflip McTwist
↓, ↑, □ : Varial Heelflip Judo

Jamie Thomas:

←, ↓, □ : 540 Flip
↓, ↑, O : Frontflip
↑, ↑, Δ : One Footed Nosegrind

Chad Muska:

→, →, □ : 360 Shone it Rewind
↓, ↑, O : Frontflip
→, ↓, Δ : One Footed 5-0 Thumpin

Elissa Steamer:

←, ↓, O : Judo Madonna
↑, ↓, O : Backflip
←, ←, Δ : Primo Grind

DC

AeroWings

Drückt im Start-Screen die L- und die R-Taste, um in den Genuß aller Modi, Level und Flugzeuge (incl. Delphin und Buggy) zu kommen. Zur Bestätigung solltet ihr einen Sound hören.

Wenn ihr als Spielernamen "TASCAS" eingibt, habt ihr Zugang zu einem Head-up-Display, einem Cockpit und einem Player-Assistenz-Modus. Wenn ihr die Sky-Mission-Attacke eins bis acht erfolgreich abschließt, habt ihr die Möglichkeit, im Free-Flight eine Jet-Staffel mit bis zu sechs Jets zu steuern.

PS

Pac-Man World

Ein kleiner Trick, um an unendlich Continues zu gelangen, ist, den Classic-Modus auszuwählen und dann, bevor ihr mit der Start-Taste das Spiel beginnt, die Anzahl der Continues durch Drücken des Select-Buttons nach oben zu pushen.

PS

Hot Wheels: Turbo Racing

Das A und O bei dieser Modellauto-Hatz sind die begrenzten Turbos, ohne die ein Sieg fast unmöglich ist. Wenn ihr möchtet, dass euch diese unbegrenzt zur Verfügung stehen, müsst ihr nur im Hauptmenü R2, L1, □, Δ, R1, L2, L1, R2 drücken. Ist zwar nicht so spektakulär, aber dafür deutlich einfacher als einen Stunt nach dem anderen hinzulegen.

Bonsai-Autos erhaltet ihr nach der Eingabe des folgenden Cheats:

□, R2, L2, Δ, Δ, L2, R2, □

Sehr große Reifen hingegen gibt's mit Hilfe dieses Cheats:

□, Δ, □, Δ, R1, R1, L2, L2

Das Towjam-Auto bekommt ihr, wenn ihr diese kleine Tastenkombination eingibt:

□, Δ, L1, R1, L2, R2, □, Δ

Um die Grafiken etwas flacher aussehen zu lassen, empfiehlt sich nachfolgende Buttonkombi:

L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

Cooler "Dude"-sounds bekommt ihr nach dieser Eingabe zu hören:

R2, R1, L2, R2, □, Δ, L1, R1

PS

Xena: Warrior Princess

Klar, die Lady hat was auf dem Kasten. Wenn sie euch aber während der Kämpfe doch zuviel Energie verliert, dann seid doch Gentleman und greift ihr mit diesem Cheat ein bisschen unter die Arme.

Unverwundbarkeit:

Drückt im Hauptmenü ↑, ↑, ↑, O, □, ↑, →, ←. Zur Bestätigung gibt es einen kleinen Sound zu hören.

Volles Schutzschild und maximale Angriffenergie gibt's auf wundersame Weise nach Eingabe dieser Tastenkombination im Hauptmenü: Δ, □, Δ, □, □, ↑, ↑, ↑. Auch hier solltet ihr einen Sound hören, wenn ihr alles richtig gemacht habt.



PS

Jet Moto 3

Spektakulär und sauschnell ist dieser Jetski-Racer allemal. Wer zusätzlich zu den normalen Rennen auch noch in den Genuß des Stunt-Modus kommen möchte, muss im Saison-Modus alle zehn Strecken-Münzen einsammeln. Diesen könnt ihr übrigens allein oder zu zweit spielen.

Wenn ihr als alte Oma über die Pisten heizen wollt, müsst ihr erst mal auf dem Professional-Schwierigkeitsgrad den ersten Platz belegen.

Einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub erhaltet ihr, wenn ihr während des Rennens folgende Tastenkombinationen hintereinander drückt:

L1 und →, R1 und ↓, □, L1 und C, R1 und ↓, L1 und ←, Select

Eine Fernsekamera aktiviert ihr, wenn ihr während des laufenden Spiels diese Tastenkombinationen drückt:

O, L1 und Δ, L1 und X, Δ, R1 und ↑

PS

Fußball live

Unserem treuen Leser Matthias Lederer haben wir folgenden Trick für *Fußball Live* zu verdanken. Es macht zwar den Eindruck, als handle es sich dabei weniger um einen versteckten Cheat, als um einen Bug im Programm. Nichts desto trotz ist dieser Trick äußerst hilfreich, und aus diesem Grund wollen wir ihn euch nicht vorenthalten.

Es handelt sich dabei um die "Edit-Team"-Funktion.

In diesem Menü könnt ihr Fähigkeitenpunkte auf die Spieler verteilen. Der Gag dabei ist, dass, nachdem ihr das Menü verlassen habt und dann wieder betretet, die bereits vergebenen Fähigkeitenpunkte erneut verfügbar sind.

Das heißt, ihr könnt diese Prozedur beliebig oft wiederholen und so ein Team kreieren, vor dem selbst Brasilien schreiend reißaus nehmen würde.

Hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Mega-Team:

1. Ins 'Team Edit' Menu gehen
2. 'Maßgestaltete Teams' wählen

IMPRESSUM

Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk),
Sonke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)

Redaktionsassistent: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/450684-80, Fax: 089/450684-49
vg@future-verlag.de

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP ■ Bildbearbeitung: Heidi Reitmayer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Take 2 Interactive

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/450684-45, Fax: 089/450684-50

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999

verantwortlich für Anzeigen: Stefan Moosleitner

Anzeigenmarketing: Simone Müller (-44),

Ilika Krebs(-45)

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Bertina Weigl (-48)

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,
EUR 34,36 (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,
EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementspreis: oS 552,-

Schweiz: Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH ■

Co.K.G., Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Brigitte Feigel

Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH,

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel,
Tel.: 089/450684-47, Fax: 089/450684-50

Geschäftsführer: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages:

Future Verlag

Rosenheimer Str. 145h, 81671 München

Telefon 089/450684-0, Telefax 089/450684-89

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

Future Verlag ist eine 100%ige Tochter der

Future Publishing Holding Ltd. in Bath.

© 1999 Future Verlag



3. 'Spieler individuell gestalten' wählen
4. Jetzt verteilt ihr alle vorhandenen Punkte auf die Eigenschaften I die ersten voll auffüllen).
5. Dann geht ihr ins vorherige Menü zurück und speichert das Team auf der Memory Card.
6. Anschließend geht ihr wieder in das Menü, in dem ihr euch einen Platz für das maßgestaltete Team ausgesucht habt (es ist da, wo ca. 15 mal 'Maßgestaltetes Team' untereinander steht)
7. Nun könnt ihr die ganze Prozedur wiederholen - einfach wieder ins Bearbeitungsmenü gehen, den Spieler wählen und 'plop' - alle vorher geänderten Werte sind immer noch auf Maximum, aber man hat wieder alle Fähigkeitenpunkte zur Verteilung übrig!

Diese Prozedur lässt sich solange wiederholen, bis selbst der härteste Gegner kein Problem mehr darstellen dürfte.

PS



Action Man - Mission Xtreme:

So ein Super-Agent hat es nicht leicht. Da hilft auch manchmal die beste Ausrüstung nicht mehr weiter. Dank unseres tollen Cheats müsst ihr euch keine Sorgen mehr machen. Denn dieser Trick aktiviert alle Optionen, Level und Powerpoints. Begebt euch dazu in euer Apartment, quasi dem Menü des Spiels, und drückt dann folgende Tastenkombination:

L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, R1, O,

PS



Final Fantasy VIII -US Version

Von Mirja Maletzki aus Hamburg haben wir diesen kleinen FF VIII-Tip erhalten.

Wenn Ihr in der Stadt Timber, den Screen, in dem man auf die Gleise hinunter blicken kann (und in dem Rinoa - wenn man ihn zum ersten Mal betritt - anfängt zu reden) öfter betretet, wird dort fast immer ein Mann stehen, der Rinoa etwas vom schönen Wetter vorstottert. Sprecht ihr ihn ein zweites Mal an, gibt er der Party eine Potion. Das klappt jedesmal wieder, wenn ihr das Bild betretet und er da ist (ca. 90% der Fälle).

Also - Potions ohne Ende!

PS



Southpark

Auch wenn das Spiel noch so schlecht ist, einige werden sich's trotzdem kaufen. Damit ihr wenigstens alles zu sehen bekommt, hier ein kleiner Trick:

Gibt man als Cheat "ZBOBBYBIRD" ein, ist im Cheat-Menü alles freigeschaltet (alle Charaktere, Unbesiegbarkeit, alle Waffen, unendliche Munition und ein Level Select).

Diesen Trick verdankt ihr Markus Gut aus Trier.

Soul Reaver AddOn 2 Upgrades



Angaben zu Anfang in Klammern bezeichnen die Fähigkeiten, die man beherrschen muss, um das Upgrade zu finden. (Gitter = Fähigkeit durch Gitter zu gehen).

Lebensenergie Upgrades:

1. (Gitter) Ganz zu Anfang des Spiels befindet sich im Raum, in dem du die ersten Gegner der materiellen Welt bekämpft hast, ein Graben. In diesem Graben, hinter dem Gitter versteckt, findest du das erste Upgrade.

2. (Gitter) Nachdem du Melchia besiegt hast, verlässt du sein Areal. Draußen ist ein großer See, in den du hinein springst. Auf dem Grund sind zwei Gitter. Hinter einem von beiden siehst du das Upgrade. Wechsle in die Spektralwelt, um es dir zu holen.

3. (Gitter) Vom Vortex aus gehst du gen Osten, um zu Raziels Reich zu gelangen. Öffne die Tür und lauf zu dem Torbogen, der die beiden großen Räume voneinander trennt. Mit Hilfe des Steinblocks erreichst du die Felseinbuchtung auf der anderen Seite. Hinter dem Gitter befindet sich das Upgrade.

4. (Gitter) Auf dem Weg zur ersten Konfrontation mit Kain musst du in der Spektralebene ein einziges Gitter durchschreiten. Genau dort findest du ein Upgrade.

5. (Gitter) Nachdem du zum ersten Mal in der "Silenced Cathedral" von der heißen Luft nach oben getragener wurdest, hast du nahe der zweiten Glocke einen Stein aus der Wand geschoben und bist durch die entstandene Lücke gegangen. Nimmst du dann den linken Weg, findest du nach zwei Türen und einem Graben ein Gitter, durch das du gehen kannst. Schiebe nun die Steinblöcke in die richtige Position und das Upgrade unter der Kuppel gehört dir.

6. (Klettern) Der allererste Wechsellpunkt im Spiel ist von einigen dorischen Säulen umgeben. Hinter den Säulen kannst du die Steinwand an einer Stelle nach oben klettern.

7. (Klettern) In Melchias Areal gibt es einen großen modrigen See. Am besten erreichst du ihn mit dem Teleporter (Drittes Symbol anwählen). Aus diesem See ragen drei Säulen. Springe auf die zweite, dreh dich nach links und klettere die Wand nach oben.



8. (Gitter & Klettern & Projektil) Begib dich auf den Balkon vor dem Altarraum (du erkennst den Platz an der Fackel) des Steinglyphs (VG 11/99, Seite 57, Steinglyph). Von hier aus siehst du auf der gegenüberliegenden Seite einen Steinblock, den du mit dem Energieprojektil herunterschießt. Jetzt ist der Weg frei und du kannst auf der anderen Seite nach oben klettern.

9. (Gitter) Geh in die Menschenstadt (siehe VG 11/99, Seite 58, Wasserglyph) und lauf vom Eingang aus gerade bis zur anderen Seite und am Wasserturm vorbei. Öffne die Türen, spring über den Graben und dreh das Rad, um das Wasser ablaufen zu lassen. Dem Graben folgst du bis zum Ende und stapelst die beiden Steinblöcke aufeinander. Hinter dem Gitter benutzt du den Wechsellpunkt, um in der materiellen Ebene die Wendeltreppe nach oben zu laufen und den Schalter umzulegen. Hinter dem nun geöffneten Tor wartet ein weiteres Upgrade auf dich.

10. (Klettern) Begib dich in die Menschenstadt. Nahe dem Teleporter kletterst du den Wasserfall nach oben.

11. (Klettern & Schwimmen & Projektil) Von der Menschenstadt aus schwimmst du bis zu der Stelle, wo du den Wasserglyph (VG 11/99, Seite 58, Wasserglyph) erhalten hast. Statt aber wieder zur Statue zu gehen, kletterst du auf der gegenüberliegenden Seite die Wand bis ganz nach oben und folgst dem Weg.

12. (Klettern & Schwimmen) Deine Suche nach dem zwölften Energie-Upgrade startet im Wehrgraben der Burg, von wo du dich auch zum Sonnenlicht-Glyph aufgemacht hast. Wer es nicht mehr genau weiß, schaut in die letzten Videogames auf Seite 58 nach. Schwimm im Wehrgraben nach links und durch die Öffnung hindurch. Steig aus dem Wasser und kletter die Wand nach oben.

13. (Energieband) In Melchias Areal gibt es einen großen Turm, von dem eine Zugbrücke heruntergelassen wird. Hier benutzt du das Energieband. Dreh die Vase genau einmal rechts herum und zieh dann den Hebel. Eine

andere Zugbrücke wird heruntergelassen. Geh den Weg entlang und schnapp dir das Upgrade.

14. (Energieband) Auf dem Weg zu Rahab kommt man an einem Wasserbecken vorbei, über dem sich eine Brücke befindet. Mitten durch die Brücke zieht sich ein Korkenzieherförmiges Rohr. Mit Hilfe des Energiebandes lässt es sich bewegen. Das Wasser fließt ab. Im nun geleerten Becken ziehst du einen Block aus der Wand und findest das Upgrade.

15. (Energieband) Statt zu Dumas Thronsaal zu gehen, schlägst du vom Obelisken aus gesehen den anderen Weg ein. Du erreichst einen großen Platz. Mit dem Energieband umkreist du die Statue, die dann eine von drei Kammern öffnet. In einer dieser Kammern befindet sich das Upgrade – wo genau, ändert sich von Spiel zu Spiel.

Magie-Upgrades

1. (Soul Reaver) Geh zu dem See, wo du das siebte Upgrade gefunden hast. Überquere ihn und öffne die Gittertür. Ganz unten im Raum hinter der Gittertür findest du einen langen Steinblock. Er ist durch ein Symbol (gekreuzte Soul Reaver) gekennzeichnet. Stoße den Soul Reaver in den Stein! Eine Etage tiefer benutzt du den Soul Reaver zum zweiten Mal. Hinter der nun geöffneten Türe findest du das erste der fünf Magie-Upgrades.

2. (Klettern & Projektil) Beim ersten Luftstrom (nicht benutzen!) der "Silenced Cathedral" kletterst du in der Spektralwelt über die Rohre nach oben und benutzt anschließend den Wechsellpunkt. Noch eine Plattform weiter oben kletterst du die Wand hoch und gehst im Gang rechts entlang. Zerschieß das Glasfenster. Rechts um die Ecke befindet sich das Upgrade.

3. (Schwimmen) Teleportiere dich in Rahabs Gebiet. Verlasse den Raum und nimm den linken Weg. Du erreichst das Areal des Geisterschiffs. Im Wasser schwimmst du nach rechts. Dort erhebt sich eine geflutete Glaskuppel, an deren höchstem Punkt sich das Magie-Upgrade befindet.

4. (Klettern) Geh zum Wasserfall in der Menschensiedlung, genau dorthin, wo du das Zehnte Energie-Upgrade gefunden hast. Von hier aus springst du über die äußeren Wandeinbuchtungen, bis du auf der gegenüberliegenden Seite (also im Zentrum des Raumes) einen Schalter erblickst. Benutze ihn, und ein Tor öffnet sich. Im nächsten Raum kletterst du die Wand auf der linken Seite nach oben. Spring auf die andere Seite und folge dem Weg.

5. (Energieband) In Melchias Areal findest du einen großen Turm. Klettere in den ersten Stock und dreh dort die Vase im Zentrum zweimal mit dem Energieband rechts herum. Zieh den Hebel. Nachdem du die Zugbrücke überquert hast, stapelst du drei Steinblöcke aufeinander. Glückwunsch, jetzt hast du alle Magie-Upgrades.

Auch diese Tipps stammen von Arne Schmidt.



WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken und auf der Rückseite den Namen (und nicht irgendwelche Tags) vermerken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit ihr euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tipps bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt ihr auch faxen (089/450684-49). Am einfachsten geht es aber per E-Mail.
4. Macht euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tipps **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Missverständnisse zu vermeiden.
- Achtung Surfer! Nicht selbst von euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert. Abgesehen davon haben wir im Verlag selbst einen recht flotten Internetzugang.
5. Tipps und Lösungshilfen zu **Mario 64**, **FF VII** oder zu indizierten Spielen könnt ihr euch schenken. Auch in Sachen **Tekken**, **Toshinden**, oder **Tomb Raider** sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tipps winkt seit eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Rosenheimer Str. 145h

81671 München oder per Email an: axel.boumalit@future-verlag.de

DICKES MILLENIUM-ENDE

Es dürfte ja mittlerweile jeder von euch mitbekommen haben, dass wir den Verlag gewechselt haben und nun zur Future-Publishing Group gehören. Auch, dass wir die Redaktionsräumlichkeiten gewechselt haben, ist kein großes Geheimnis mehr. Was aber bei diesem Umzug wieder zum Vorschein kam, hat uns selbst überrascht. Neben relativ normalen Dingen wie Sankas linksdrehenden Pilzkulturen, Daxers Gummischaf nebst Strapsen und Taucherbrille (Jan hat übrigens ein Gummihuhn – jedem das seine...) und Axels abgeschlagenem Kopf fanden wir auch einige wirklich unaussprechliche Sachen, auf die wir aber aus Gründen der Rücksichtnahme und um einer strafrechtlichen Verfolgung vorzubeugen nicht näher eingehen wollen.

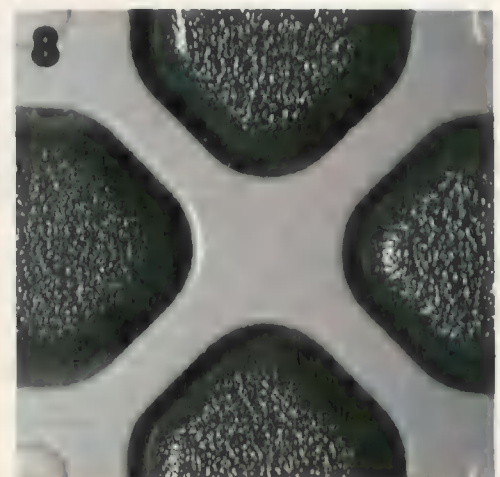
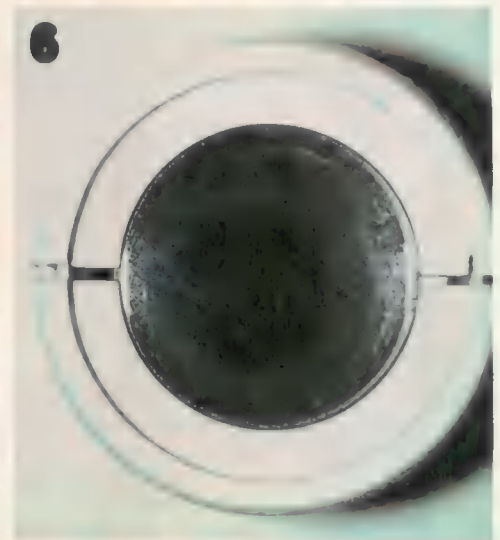
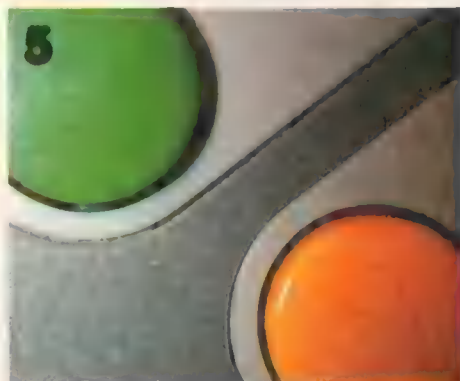
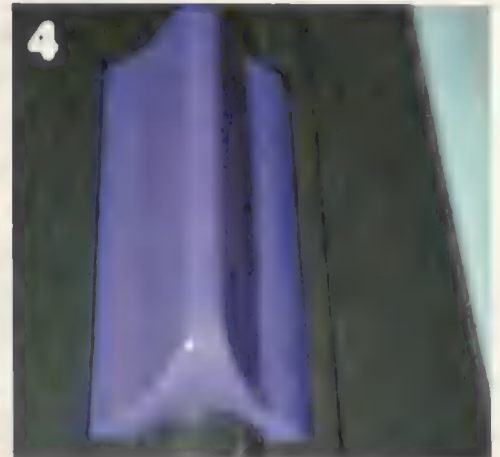
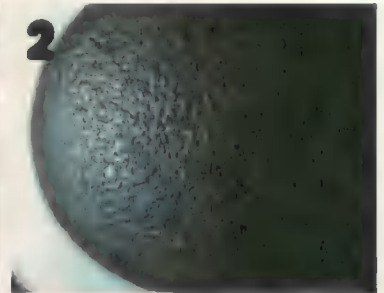
Wie dem auch sei, das für euch Leser Interessanteste dürften mit Sicherheit die unzähligen Testmuster, die sich im Laufe der Jahre in der Redaktion angesammelt haben, sein. Und eben diese wollen wir euch als kleines Dankeschön für eure jahrelange Treue überlassen. Toll oder?



Hier seht ihr einen kleinen Teil der Preise

Natürlich toll. Aber wie immer mit einem Haken verbunden. Denn um herauszufinden, ob ihr wirkliche Profi-Leser seid, haben wir uns ein kleines Ratespiel ausgedacht, unter dessen richtigen Einsendern wir die Preise verlosen. Aber keine Angst: So schwer wird es nicht. Ihr müsst uns nur zu jedem der unten abgebildeten Fotos sagen, was darauf zu sehen ist. Viel Glück, und falls es euch partout nicht einfallen will, nehmt doch einfach mal eure alten Konsolen etwas genauer unter die Lupe.

Der Rechtsweg ist logischerweise mal wieder ausgeschlossen, und Mitarbeiter des Future-Verlags dürfen auch nicht mitmachen. Die hätten sich das Zeug eh schon lange holen können... Einsendeschluß ist der 10.01.00 Schickt die Einsendungen bitte unter dem Stichwort "dickes Millennium-Ende" an den Future Verlag / Red.Videogames Rosenheimerstr.145 h 81671 München



LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST



Oops! Was macht denn der da? Wo ist Ralph? Keine Angst, ich mache hier nur aushilfsweise die Vertretung für unsere alte Briefftaube. Ralph steht euch nächsten Monat wieder mit Rat und Tat zur Seite. Leider müssen wir auch die Auflösung unseres letzten Forumthemas um einen Monat schieben, da durch den Umzug nach München sämtliche E-mails zwar noch vorhanden sind, wir an diese aber im Moment noch nicht rankommen.

Deshalb findet ihr in dieser Mail-O-Mania zum größten Teil Leserpost, die uns in den letzten ein bis zwei Wochen erreichte. Bis zum nächsten Monat haben wir die Sache wieder im Griff und werden dann ausgiebig über Oldie-Specials (unser letztes Forums-Thema – ihr wisst doch noch?) und vieles mehr diskutieren.

Let ze muzik take control

Hi ToX! Ich brauche mal deine Hilfe: Du hast doch in deinem Test zu *Guitar Freaks* geschrieben, dass dieses Game nicht mit einer MOD-PlayStation läuft. Da ich gerade in Japan bin und dieses Game gezockt habe – es ist ja soooo geil –, würde mich interessieren, ob es einen Xploder- oder Action-Replay-Code gibt, mit dem es auch auf meiner umgebauten PlayStation läuft, denn ich brauche dieses Teil unbedingt. Thx im voraus

Francis Lido via E-mail

Hy zurück! Die Codes solltest du ja mittlerweile schon von mir erhalten haben. Du sprichst mit deiner Mail ein Thema an, das wir offensichtlich total übersehen haben. Wir werden uns in Zukunft bei Import-Tests, die nicht mit umgebauten Geräten funzen wollen, für euch schlau machen und eventuelle Codes abdrucken. Aus Aktualitätsgründen können wir aber nicht garantieren, dass wir zu jedem Game einen Code aufreiben können.

Noch was zum neuen Layout

Hi ihr! Meine Kritik zum Heft:

Special: Die weisse Schrift auf dem schwarzen Grund ist nicht das Optimum und tut nach einer Weile in den Augen weh *aua*. Z.B. sah die *Soul Reaver* Lösung ziemlich cool aus, war aber nur sehr schwer zu lesen. Echt? Ich hab' mir das Ding jetzt extra noch fünfzig mal durchgelesen und kann immer noch keine Beeinträchtigung der Sehkraft feststellen. Aber vielleicht ist mein Auge durch die stundenlange Arbeit vor dem Monitor schon etwas abgehärtet. Was meinen die anderen Leser dazu? Sollen wir in Zukunft eher auf ein stylisches Black-and-White-Design Wert legen, oder wie bisher bei wichtigen Titeln oder Specials doch etwas tiefer in den Farbtopf greifen?

In dieser Ausgabe ist ja noch (fast) nichts am Design geändert, aber die Drohung (Tatsache), dass ihr anderes Papier nehmt, stimmt mich traurig. Ich mag euer Papier. ;)

Ja, da stimme ich dir zu. Ich fahr auch total auf dieses Klopapier ab. *schneief* Die FF VIII Seiten haben mir gefallen – sehen richtig geil aus. Wenn ich Bock hab', les' ich sie auch noch.

Ein großes Danke von unserer Layouterin Heidi – sie hat sich sehr über dein Lob

gefremt. Ich hab' mich allerdings nicht so gefremt. :) Soll ich darauf sonst noch was erwidern? Nein – ich spar' mir den Kommentar... Die Sache mit den Fanta4 Tourdaten – was bedeutet das?

Jan meinte, das wäre ganz interessant. Ich persönlich glaube ja, er wollte nur Platz schinden, damit er nicht so viel ins Editorial schreiben muss.

Bei den Leserbriefen steht noch die alte E-mail-Adresse. Ist ja kein Drama, aber nur zur Info.

Dank für den Hinweis. Wurde hiermit geändert.

Seite 85, *Jet Force Gemini*-Bericht, oben rechts: alles weiss! Fehler oder Absicht?

sas via E-mail

Fehler machen wir nicht. Das war schon gewollt so. Ein Absofter zum selber Malen – ist doch mal was Neues. Eigentlich hätten wir dem Heft ja noch eine Packung Buntstifte beilegen sollen... nein, Scherz beiseite, Ernst herholen: Das war leider ein dummer Fehler in der Belichtung, der in der hektischen Heft-Endphase leider total übersehen wurde. Wird nicht mehr passieren. Naja, ihr könnt ja die Seite kopieren (ja nicht rausreißen!), einen coolen Absofter draufmalen und uns das Ganze zuschicken. Vielleicht springt was für euch dabei raus...

Sei gegrüßt, verehrter Video Games-Leserbriefsklave.

Hmm – eigentlich mach' ich das ganz gern. Macht immer mehr Spaß.

Nachdem ihr in einer der letzten Ausgaben dazu aufgerufen habt, Verbesserungsvorschläge einzubringen, möchte ich dies unter anderem mit diesem Brief gleich bewerkstelligen. Zum Beispiel könnte man bei Dreamcast-Tests bereits im Schaukasten auf die Internetfähigkeit eines Spiels, wieviele Seiten eine Speicherung auf VM benötigt und eventuelle Mini-Games auf VM eingehen. Zusätzlich wären kritischere Bewertungen in Bezug auf Gameplay und Spielspaß wünschenswert. Beispielsweise habt ihr in Ausgabe 3/99 *Incoming* meiner Meinung nach zu grafikorientiert getestet und gebt erst in Ausgabe 10/99 (für Import-Freaks viel zu spät) Auskunft über mangelndes Gameplay dieses eher dürftigen Ballerers.

Noch am Rande: Spielt ihr mit Humpty Dumpty's Text Text... in der Vorschau für

die 11/99 auf die seltsamen 4D-Zeit und Reis Bilder in einem Mitbewerber-Magazin an? Falls dies der Fall sein sollte, gibt es einen tieferen Sinn?

Aaron Zimmer

Danke für die Vorschläge, die wir natürlich bei der neuen Heftgestaltung sofort berücksichtigen werden. Auf das Humpty Dumpty Ding wollen wir jetzt lieber nicht genauer eingehen – nach einem tieferen Sinn wirst du lange suchen. War doch nur ein kleiner Spaß.

Hola! Que tal?

Alles Bestens. Danke der Nachfrage.

Nur 'ne kurze Frage: Ihr schreibt ja schon seit längerer Zeit, dass das Layout von eurem Heft jetzt endlich verbessert wird. Von einem neuen Papier ist da die Rede, von neuen Rubriken, mehr Seiten (116 – war's das schon?) und einer übersichtlicheren Heftgestaltung. Na, bis auf euer DC-Special in Ausgabe 10/99 war da noch nicht viel zu sehen. Wann passiert denn endlich mal was?

Alpha via E-mail

Blätter mal bitte kurz auf die letzte Seite dieses Heftes und all' deine Fragen werden beantwortet (zumindest die nach dem wann). Unser englischer Layout-Guru Nick bastelt schon seit einiger Zeit fleißig an der neuen VG.

Seitenhiebe und Fehlerteufel

Hallo VG-Team!

Was hab ich doch beim Durchblättern eurer Ausgabe 10/99 gestaunt. Ist bei euch im IFA '99 Special doch eine kleine Sensation nachzulesen. Toyota hat ein brandneues Mittelklasse-Modell namens "Carisma" auf den Markt geworfen und die gesamte Automobil-Fachpresse hat's verpennt. Ihr seid ja richtige Teufelskerle. Vor euch bleibt aber auch gar nicht geheim!

(a, wir sind schon ziemlich gut. ;)

Ich frage mich nur, wie lange es dauert, bis Mitsubishi Toyota (diese unverschämten Menschen) verklagt, weil sie sich ganz dreist diesen geschützten Namen "ausgeliehen" haben. Das kann und wird Mitsubishi sich nicht gefallen lassen! ;)

Oops!

Mal im Ernst: Solche kleinen Fehlerchen sind bestimmt nicht tragisch, aber sie tauchen

MP3 Player

ACTIVATED



Mit dem psamp können Sie CD-ROMs mit Musik im MP3-Format abspielen. Durch die enorme Verbreitung der PlayStation kann damit erstmalig MP3 für jeden Verbraucher nutzbar werden. MP3 CDs können an jedem Computer mit CD-Brenner erstellt werden; es passen über 10 Stunden Musik auf eine herkömmliche CD. Die MP3-CDs können vor herkömmlichen CDs konvertiert werden, oder direkt dem Internet geladen werden. Zum Abspielen ist die PlayStation geradezu ideal. Sie kann in Ihre Stereoanlage eingebunden werden und wird zum eigenständigen MP3-CD-Player. Eine Infrarotfernbedienung ist als Zubehör erhältlich.

- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3-CD-Roms können sofort abgespielt werden
- über 100 Titel pro CD möglich

- WinAMP-Oberflächen (Skins) können über die Memorycard nachgeladen werden

- Professionelle Qualität durch Microns MP3 Decoderchip (Made in Germany)
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung (separat erhältlich)
- Formschönes Gehäuse

- ID TAG Informationen werden dargestellt - Incl. Titel, Künstler usw.
- Abspielisten können erstellt werden und über Memorycard gesichert werden
- Übersichtliche Oberfläche auf dem Fernseher



unverbindliche Preisempfehlung 149,99 DM

HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

| | | | | |
|--|-----------------------------|--|---|--|
| <p>Ramnet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kopiert Memoretriebe ✓ - zwei Memorycards ✓ - PC-Schnittstelle ✓ - "Diskette" kompatibel ✓ - MS DOS und Windows Software ✓ - Spielstände ✓ - Internet-Spiele ✓ - Netzwerk- oder Netzwerke ✓ <p>Ramnet 3049</p> | <p>49,99 DM</p> <p>3049</p> | <p>ORIGINAL</p> <p>JAM!! 3179</p> <p>AIMS 129,99 DM</p> | <p>JAM!!</p> <ul style="list-style-type: none"> - PlayStation an PC Monitor ✓ - Jedes Videosignal anschließbar ✓ - PAL/NTSC-Kompatibel ✓ - 5-Video-Eingang ✓ | <p>3129</p> <p>DAS ORIGINAL</p> <p>SET NUR 49,99 DM</p> |
|--|-----------------------------|--|---|--|

test 9/99
World of play
station
sehr gut

NEUE STEALTHCHIPS LIEFERBAR: JETZT RESIDENT EVIL 3 (J) UND DINO CRISIS (US) KOMPATIBEL - INCL. FARBANLEITUNG+EINBAUPLATINE 17 DM



Virtual Gun 3119

incl. Fusspedal + Gcon-Kabel nur 119 DM
die ultimative PlayStation Waffe mit Rückschlagfunktion!

KOMPLETTSORTIMENT UNTER WWW.ACTIVATED.DE - BESTELHOTLINE 030-399 918-0

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <p>KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS</p> <ul style="list-style-type: none"> 8 MB (120 Block) 22,99 DM 1708 24 MB (360 Block) 34,99 DM 1724 40 MB (600 Block) 41,99 DM 1740 56 MB (840 Block) 48,99 DM 1756 72 MB (1080 Block) 55,99 DM 1772 | | <p>MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 MB (10 Block) 18 DM 1802 3 MB (45 Block) 27 DM 1803 4 MB (90 Block) 36 DM 1804 5 MB (135 Block) 45 DM 1805 6 MB (180 Block) 54 DM 1806 7 MB (225 Block) 63 DM 1808 | <p>1701</p> <p>1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben lieferbar</p> <p>5 Stück nur 9 DM ab 10 Stück je nur 7 DM</p> | <p>3034</p> <p>34,99 DM ACT-PAD</p> |
|--|--|--|--|--|



doch des öfteren bei euch auf, und dann dreht sich einem Auto-Freak wie mir mitunter schon mal kräftig der Magen.

Aber was ihr euch darüber hinaus in Ausgabe 10/99 geleistet habt, ist schon ein Knaller! Gehen wir zurück zu Ausgabe 9/99: Dort drückt ihr auf Seite 98 (Vorschau) einen kleinen Seitenhieb auf ein namentlich nicht genanntes Konkurrenz-Magazin ab.

("Dreamcast für Anfänger")

Mitbewerber-Magazin, nicht Konkurrenz-Magazin! Wir sind doch alle Freunde!

Auch ich hab' herrlich geschmunzelt über die sensationelle Entdeckung, dass der Stick digital und das Steuerkreuz dafür analog abgefragt wird. Was für ein Fortschritt! Jetzt bin ich aber mal gespannt auf die Reaktionen anderer Konkurrenz-Blätter beim Durchstöbern eurer Ausgabe 10/99. Ist doch auf Seite 17 eures Dreamcast-Sonderheftes unter der GameController-Beschreibung Folgendes zu lesen: "Die üblichen vier Verdächtigen auf der rechten Seite laden zum hemmungslosen Feuern ein, links gibt's die analogen Steuerknöpfe und den digitalen Stick". Also, was ich da gelacht habe, hat den Schmunzler aus der vorherigen Ausgabe bei weitem übertroffen.

Nochmal Oops! Naja – niemand ist perfekt. Wir hoffen aber, dass jeder sich dessen bewusst ist, dass unsere kleinen Späße nicht ernsthaft böse gemeint sind und niemanden beleidigen sollen. Und zu unseren Fehlern: Wer mit Steinen wirft, muss auch damit rechnen, dass einer mal zurückkommt – so ist das Leben. Wir werden aber in Zukunft verstärkt darauf achten, dass solche ärgerlichen Fehler vermieden werden und wir unseren Mitbewerbern so wenig Kanonenfutter wie möglich bieten.

Ansonsten: Weiter so. Ihr seid immer noch die besten!

Markus via E-mail

Und schon wieder wird einer rot.

Internet & News

Hallo VGler! Ich finde es ziemlich genial, dass ihr neuerdings in den News auch immer die I-net-Adressen angebt, wo ihr die Informationen gefunden habt. Dann kann man mal schnell vorbeisurfen und sich die Infos noch mal detailliert angucken. Toller Service!

T-Boz via E-mail

In Memoriam Gumpei Yokoi und Akio Morita

Hi VG.

1. Neulich hab' ich El Funghi getroffen. Er hat irgendwas von einer Prinzessin, die in einem Gemälde gefangen sein soll und von goldenen Sternen geschwafelt. Außerdem hat er mich andauernd Mario genannt, komisch.

Ja, echt komisch. Sönke ist doch ansonsten ■ Sonicophil...

2. Kann es sein, dass ihr langsam alle ausflipp?

Das darfst du jetzt bitte nicht ■ pauschalisieren. Ich bin schon noch ziemlich normal geblieben. (Anmerkung von Jan: "ROFL – unser Redaktions-Ösi lügt, dass sich die Balken biegen! Glaub ihm nicht!") Bei den anderen sieht es in der Tat recht finster aus.

Jan z.B. kommt in letzter Zeit immer mit so komischen Fragen wie "Christian, wann krieg' ich denn wieder mal 'nen Artikel von dir?" an, oder glaubt doch wirklich, er könne an Wochenenden und Feiertagen zu Hause bleiben. Axel wiederum bildet sich ein, er bräuchte wieder mal Urlaub. (Anmerkung von Jan: "Lachhaft! Er hatte doch letztens einen Sonntag frei!") Ralph sitzt seit seinem Donkey Kong 64 Test nur noch auf seiner mitgebrachten Palme und stopft kiloweise Bananen in sich rein. Einen Vorteil hat diese beginnende Verwandlung allerdings: Sein Haupthaar beginnt langsam wieder zu wachsen. Sönke hat seit seinem Urlaub in Chile einen Realitäts-Flash: "Wow! Menschen! Und ich dachte, die gibt's nur im Internet. Und diese 3D-Darstellung – genial. Welche 3D-Karte da wohl benutzt wird?".

Jetzt aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Im Herbst 1997, vor ziemlich genau zwei Jahren, kam Gumpei Yokoi bei einem Autounfall ums Leben. (...) Ein Mann, der durch die Entwicklung der Game&Watch-Reihe, des Game Boys und auch des NES wohl nicht unmaßgeblich am Erfolg moderner Video-Spiele beteiligt war. Und wie wird er geehrt? In einer anderen Zeitschrift wurde sein Ableben in zwei Sätzen in den Schlagzeilen abgetan – Ende. Halt, die Wochenshow meinte noch, dass er eigentlich "noch zwei Leben" gehabt hätte. Schämt euch, ihr Journalisten.

Richard, Regensburg

Ist zwar schon eine Weile her, aber ja, wir schämen uns. Ich hoffe, mit dem Abdruck deines Briefes konnten wir wenigstens einen kleinen Teil wieder gutmachen. Nicht unerwähnt darf an dieser Stelle auch der tragische Tod von Akio Morita bleiben, seines Zeichens Gründer von Sony, der am 3. Oktober im Alter von 78 Jahren bei einem Autounfall ums Leben kam.

Harte Kritik und Oldie Specials

Hi Video Games. An dieser Stelle ein bisschen Kritik für euch: Tests kommen bei euch immer viel zu spät (*WWF Attitude*, *N64*) und ihr macht viel zu wenig Tips und Tricks. Eure Specials handeln entweder von Oldie-Konsolen oder Spielen. Wenn auch manche Leser das alles ganz toll finden und ihnen die Tränen kommen, weil die alten Zockertage so schöne Erinnerungen hervorrufen – uns Jugendlichen interessiert das nicht die Bohne. Ich frage mich auch, warum auf einmal alle Redakteure von euch abhauen und ich mir irgendwelchen Quatsch von Amateuren durchlesen muss (Ralph, du bist wenigstens noch der einzige der da geblieben ist).

schnief

Und man merkt die Veränderungen wirklich, wenn ich mir eine ältere Video Games anschau. Viel besser und genauer, ach ja, und viel abwechslungsreicher. Trotzdem werde ich weiterhin die Video Games abonnieren, aber denkt einfach mal darüber nach.

Jan, Osnabrück

Das schmerzt in der Seele. Hey Leute – jetzt brauchen wir massig Lobesbriefe, sonst verfallen wir in tiefe Depressionen. Zumindest

kann man uns jetzt nicht nachsagen, wir würden nur positive Briefe abdrucken...

Hi VG-Clan! In welcher Ausgabe war das PC-Engine Special? Kann ich die Ausgabe nachbestellen? Wenn ja, wo kann ich diese Bestellung aufgeben?

Das PC Engine Special war in der Ausgabe 3/99. Die Ausgabe kannst du bei unserem Bestell- und Abonnenten-Service nachbestellen (sagt eigentlich schon der Name). Schau einfach ins Impressum – da steht die Nummer.

Ach übrigens, da wir gerade beim Thema Special sind. Ich würde mich sehr über eins freuen, das nicht so bekannte Konsolen behandelt. Ihr könntet ja mal etwas über den Virtual Boy, Game Boy Light, Nomad oder das SG-1000 bringen.

Marc via E-mail.

Na, da haben wir ja zwei grundverschiedene Meinungen zum Thema Oldie-Specials. Ich bin mal gespannt, was bis zum nächsten Monat (ihr wisst ja – Forum Thema – also setzt euch hin und schreibt, was das Zeug hält) dabei herauskommt. Wir finden ja, dass es vor allem für jüngere Leser, die diese Zeit nicht mitgemacht haben, durchaus interessant ist zu wissen, wer die Grundsteine für diese, heutzutage stark boomende, Branche gelegt hat. Doch entscheidet selbst.

DC? PS2?

Die Qual der Wahl.

Hi VG-Team!

Ich schreibe euch, weil ich nicht weiß, ob ich mir eine/einen (wie sagt man denn jetzt dazu?) Dreamcast zulegen, oder doch noch auf die PlayStation2 warten sollte. Zur Zeit besitze ich eine PlayStation, mit welcher ich auch sehr zufrieden bin. An der/dem Dreamcast reizt mich allerdings das integrierte Modem. Endlich hat man die Chance, gegen Gegner mit Intelligenz anzutreten.

Du bist dir ja ziemlich sicher, im Netz Gegner mit Intelligenz anzutreffen *g*.

Aber auch die Möglichkeit, mit Leuten auf der ganzen Welt zu chatten, ist für mich ein Punkt pro Dreamcast. Allerdings befürchte ich, dass der/die Dreamcast nach ein bis zwei Jahren wieder out sein wird. Ich meine, dass die PlayStation2 dem/der Dreamcast hardwaremäßig klar überlegen ist. Für den/die Dreamcast spricht noch, dass er/sie schon jetzt über hervorragende Games verfügt. Durch die Abwärtskompatibilität der PS2 wird dieser Punkt pro DC jedoch mehr als abgewertet. Vielleicht könntet ihr mir die Entscheidung etwas erleichtern.

Nein, können wir definitiv nicht. Du hast ja schon fast alle Pros und Cons aufgezählt, jetzt musst du selbst entscheiden. Wenn du wirklich nur eine dieser zwei (eigentlich drei – Nintendo spielt ja auch noch mit) kaufen willst, bedenke aber: DC gibt's jetzt, hier und heute. Auf die anderen Konsolen musst du noch mindestens ein Jahr (ausser du importierst) warten. Ich persönlich bin ja trotz allem, was so in den letzten Jahren schiefgegangen ist, immer noch ein Segarriener. Dreamcast hat übrigens keinen Artikel – in der Redaktion betiteln wir das Teil allerdings mit dem männlichen "der".

Ist bei der Standard Dreamcast-Version ein Controller im Preis mitbegriffen?
 Yep.
 Wird ähnlich wie bei der PlayStation eine Demo CD kostenlos im Lieferumfang beiliegen?

Including:
 playable: *Monaco GP Racing Simulatin 2, Toy Commander, Ready 2 Rumble Boxing, Incoming* und *TrickStyle*.
 Movies: *VF3tb, Red Dog, Snow Surfers, Powerstone, UEFA Striker, Tokyo Highway Challenge, Sega Rally 2, Sonic Adventure*.

Läuft der/die DC auf jedem Fernseher (ich selber besitze einen 50 Hertz Fernseher)?
 Definitiv! Jedoch wird der DC mit einem schrottigen AV-Kabel ausgeliefert. Der Kauf eines Scart-Kabels ist dringend empfohlen.

Ist das Keyboard zum surfen im I-net notwendig? Kann man auch mit einem PC-Keyboard surfen?

Doppelt nein. Du kannst auch mit dem Joypad surfen – ist aber extrem umständlich. PC-Keyboards kriegt du nur mit viel Gewalt in den Controllerport – ob's dann aber noch funktioniert, wage ich zu bezweifeln.

Ist das VM dringend nötig, um seine Spielstände zu sichern?

Definitly yes!

Wie lange wird sich die DC-Grafik noch mit der vom PC messen können?

Im Vergleich mit hochgezüchteten PCs kann sie das schon jetzt kaum noch. Wenn du aber einmal z.B. *Soul Calibur* in Aktion gesehen hast, wird dir das ziemlich egal sein.

Könntet ihr mir eine Liste von allen Ego-Shootern, die für DC erscheinen, geben? Und am liebsten eine Liste von allen indizierten Ego-Shootern – hä? Bestätigt ist (zumindest für den deutschen Markt) im Moment nur *Half Life*.

Wie ihr berichtet, ist es sehr leicht, PC-Titel für DC umzusetzen. Gäbe es eine Chance, Titel wie *Half Life* oder *Unreal* auf DC zu zocken.

Siehe oben. Was aber viiiiiieel wichtiger ist: *Baldur's Gate* kommt!

Alien Sex Fiend

hy there
 i don't know what u're talking about in your magazine but i'm on visit here in germany and i would like to thank u for listening to our music... it's a fucking long time ago...liquid head was a cool show.... good that someone still likes it...
 brap on
 n. fiend >^..^<
 btw. the new dreamcast is awesome
 Eine Mail von Nick Fiend? DER schaut in die VG? Ich glaub', ich zucke aus!
 Coole Sache. Welche Ehre!

High,
 beim Durchlesen eurer letzten VG musste ich mit Entsetzen feststellen, dass mir unterstellt wurde, Alien Sex Fiend nicht zu kennen! ;-)
 Auf diesem Wege möchte ich betonen: "ICH KENNE ALIEN SEX FIEND!"
 (übrigens schon seit ca. 15 Jahren...). Allerdings möchte ich auch noch bemerken, dass "Liquid Head in Tokyo" wohl nicht die beste ihrer Platten ist - hör doch mal in "Ignore the Machine" rein oder besorg dir die relativ neue Compilation "Fiends at the control Vol. 1 and 2" (ihr überhaupt bester Song ist wohl "E.S.T. - Trip to the moon"). Im Übrigen ist es sehr angenehm, Profile zu lesen, in denen der Liebingsong nicht "Mambo Nr. 5" heisst!

Manfred, Wien

Okay, okay - es gibt Leute, die Alien Sex Fiend kennen. Finden wir gut - ihr habt einen guten Geschmack. 'Tschuldigung nochmal an alle Fiend-Fans.

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch eine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an

Redaktion
 VIDEO GAMES

Kennwort: Leserpost

Future Verlag GmbH

Rosenheimer Strasse 145 h

81671 München

oder via E-Mail: vg@future-verlag.de

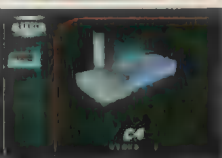
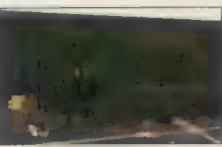
LECKERE BRAUT





WinBack - Covert Operations

SHORTCUT
 + geniales Hide'n'Hit-Feature
 + durchgehend spannend und ungemün motivierend
 - schwache Level-Optik verzeiht keine Fehler



Winback

System: Nintendo 64
Spieltyp: Spionage-Action
Datenträger: Modul 128 MBit
Hersteller: Eidos
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1-4
Speicheroption: Controller PS2
Features: Rumble PS2
Schwierigkeit: 5-8
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: 16 Jahre
Sprachkenntnisse:



Metal Gear Solid jetzt fürs N64? Gibt's nicht? Doch! Zumindest in den Grundzügen hat Koei es nach langem Hin und Her (eigentlich war *WinBack* bereits für Ende letzten Jahres vorgesehen, wurde aber wegen Kameraproblemen immer wieder verschoben) endlich geschafft, ihre Version eines nervenzerfetzenden **Spionagethrillers** vorzulegen. Die Situation ist nicht minder brisant als in Konamis Vorzeigetitel: Die Terroristen "Crying Lions" haben die in den Bergen versteckte Kommandozentrale des Militärsatelliten GULF eingenommen. Ihre Forderung: Unabhängigkeit für ihr Land Zarozcia. Verhandelt wird nicht, und der Satellit ist in drei Stunden feuerbereit – höchste Zeit für Team S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team) unter der Führung des Anti-Terror-Experten Jean-Luc Cougar, den ihr im Folgenden steuert. Vergesst Agentenschnickschnack à la Solid Snake – in *WinBack* regiert blitzschnelles Handeln und gezieltes Vorgehen. Rambos haben keine Chance, denn wie im richtigen Leben hält ein Söldner maximal zwei Treffer aus und segnet dann das Zeitliche. Die Devise heißt also: **Tarnung ist alles!** Ihr könnt euch an Lastern, Kisten und Wänden verstecken und die Kamera das Geschehen dahinter zeigen lassen. Nun



Matt glaubt, er wäre kugelsicher ... kurz nach dem Schwätzchen hier wird er von einem Sniper exekutiert.

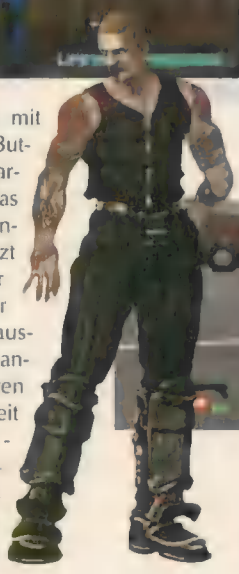


Manchmal hilft auch die brachiale Run'n'-Gun-Methode: Einfach die Deckung vergessen und mit vollem Risiko voraus.

Brenzlige Situation: Eine Laserbarriere links und zwei Scharfschützen am Fenster!

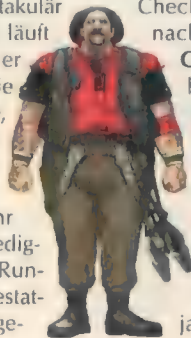
So nah wie Jean-Luc hier solltet ihr die Terroristen nicht herankommen lassen.

muss nur noch mit den gelben C-Buttons ein Ziel markiert werden, das die Kamera ständig verfolgt. Jetzt mit R-Shoulder kurz aus der Deckung herauspendeln, den Gangster eliminieren und in Sicherheit zurückschwimmen – fertig ist das Hide'n'Hit-System! Habt ihr den Dreh erst mal raus, macht das Agentenleben einen Heidenspaß, zumal die Gegnerschaft zunehmend intelligenter wird und euch ins Kreuzfeuer zu nehmen versucht. Aber ihr habt ja auch Hechtsprünge, eine Laser-Zielvorrichtung und in späteren Leveln auch Schalldämpfer, C4-Sprengstoff und Zielsuchlampen im Repertoire. Leider ist die Grafik mit stets wiederkehrenden Blöcken und **Standard-Texturen** ziemlich puristisch und unspektakulär ausgefallen. Außerdem läuft Jean-Luc, als wenn er sich gerade in die Hosen gemacht hätte, hehe. In eine Ego-Perspektive zum Umsehen, z.B. nach oben und unten, könnt ihr auch nicht schalten, lediglich ein 360-Grad-Rundumblick wird euch gestattet. Schwer (aber unge-



Hinter der Kiste ducken, Ziel markieren, hochschnellen und Feuer!

mein motivierend!) ist *WinBack* auch: In den langen Leveln gibt's nur einen Checkpoint. Und den werdet ihr nach verlorenen **Duellen mit Geschütztürmen** und Bossen häufiger sehen. Kurzum: Vergleichbares auf dem N64 ist nicht existent und bis zum Release von *Perfect Dark* ist's noch lang hin. Deshalb unser Rat an alle N64-Spieler und V-Männer: Trotz Optik-Mankos unbedingt importieren – erwachsen gestylte Spiele sind ja nach wie vor Mangelware! rk



FINDET ER AUCH

DINO CRISIS™

Das offizielle
Leitfadenbuch



November
im Handel

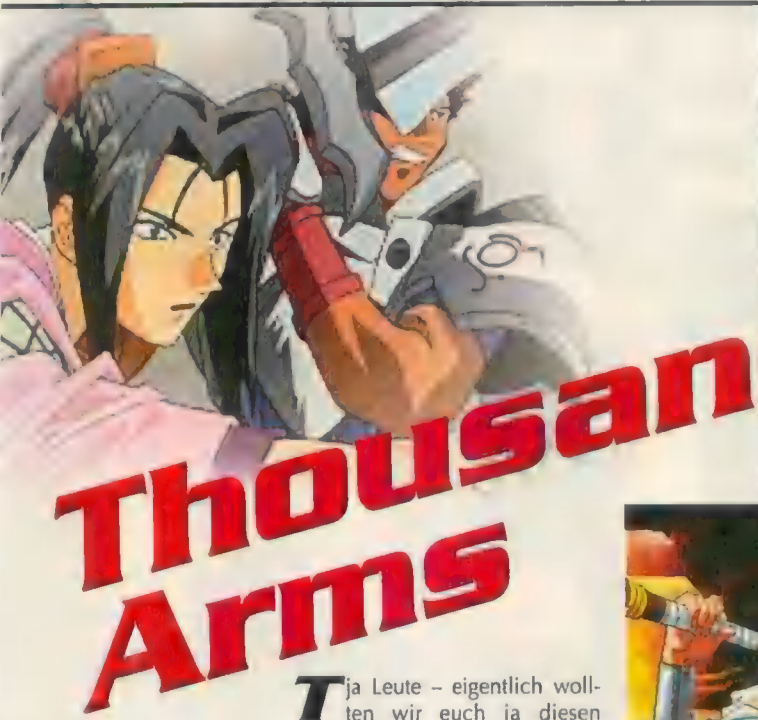
CAPCOM



www.dinocrisis.de

Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by
Interactive Entertainment GmbH, Ltd. WU is a registered trademark of WU Enterprises LLC. All rights reserved.





Thousand Arms

SHORTCUT

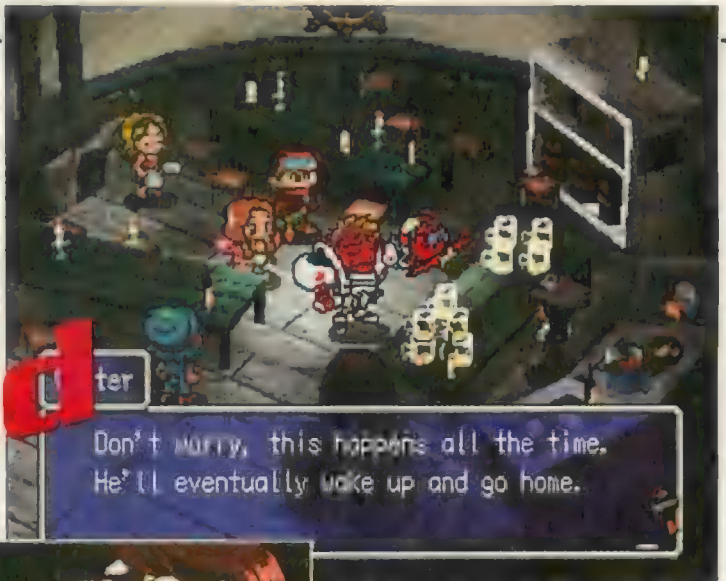
- + Innovationen wie Kampfsystem oder Dating Sim gute bis sehr gute Präsentation witzige Dialoge
- etwas zu sterile Atmosphäre

Tja Leute – eigentlich wollten wir euch ja diesen Monat, wie in der letzten Vorschau auch angekündigt, einen fetten Test zu Genkis/Craves Monsterzucht-RPG *Jade Cocoon* liefern. Leider wollte das nicht so ganz klappen, Crave war einfach zu langsam. Oder lässt uns das etwa doch auf eine überaus professionelle Lokalisierung hoffen? Naja – anyway – dies ist nicht so schlimm, denn mit *TA*, das mit einigen überzeugenden Features aufwarten kann, haben wir einen nicht minder faszinierenden Ersatz für euch ausmachen könnten. Doch alles der Reihe nach: Das übliche "Gut-gegen-Böse"-Gequatsche – diesmal trachten die Dark Acolytes nach der Weltherrschaft – wollen wir uns an dieser Stelle sparen und kommen gleich zu den wirklich wichtigen Sachen. Nicht, dass die Story nicht überzeugen könnte, das kann sie nämlich durchaus – nur fehlt uns sonst der nötige Platz, um euch die wirklich innovativen Features, die wir in den zwei Kästen untergebracht haben, näherzubringen. Ihr übernehmt nun in *TA* den Part des jungen Meis, seines Zeichens Sohn eines weltberühmten Schwertschmie-

des. Durch den Angriff der Dark Acolytes schlägt es euch in die Nachbarstadt Boyzby, wo ihr die hinreißende Sodina kennenlernt und bei ihrem Bruder in die Lehre geht, der ebenfalls ein hervorragender Schmied ist. Und die Fähigkeiten, die ihr dort erlernt, sind auf eurer weiteren Reise von enormer Bedeutung. Als sogenannter Spirit Blacksmith seid ihr nämlich in der Lage, die **übernatürlichen Geister in verschiedene Schwerter und Säbel zu schmieden** und diese so mit zusätzlicher Kraft auszustatten (ja, schon so manches Küchenmesser soll ja schon rebelliert haben, weil es statt zum Kochen nur zum schnöden Aufschneiden von Verpackungen verwendet wurde – so was passiert doch fast jeden Tag. Euch etwa nicht?). Doch alleine schmiedet es sich nicht gerne und deshalb benötigt ihr dafür auch immer den geistigen Beistand einer hübschen Lady (siehe Kasten "Dating..."). Je nach Gesinnung dieser Frau – Wyna z.B. versorgt euch mit Firepower, Nelsha steht dem windigen Treiben nahe etc. – fügt ihr eben auch Zaubersprüche dieses Elements der geschmiedeten Waffe hinzu. Ja, ihr habt richtig kombiniert, auch in *TA* erhaltet ihr Zaubersprüche nicht durch simples Erlernen.

Vier Jahre Arbeit

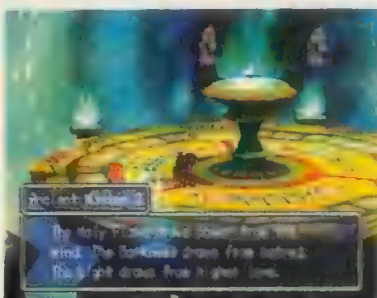
... haben sich in der Tat gelohnt. Vor allem grafisch gestaltet sich die Welt von *TA* bis auf die S(up)er D(e)formed Charaktere auf der Oberwelt sehr ansprechend. Die durchgehend polygonale



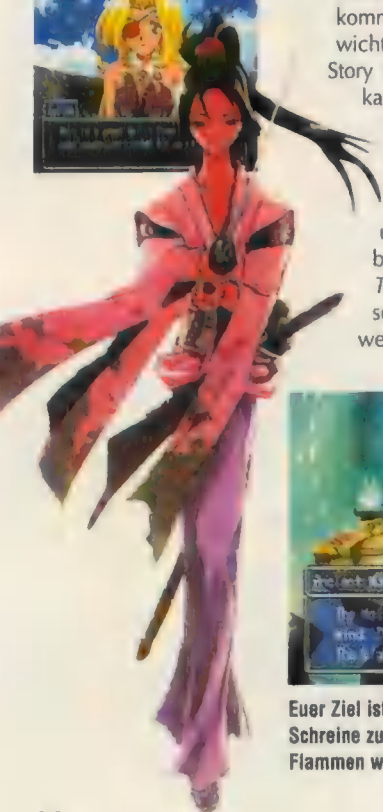
Erst wenn ihr diesen alten Knacker in einem Saufgelage besiegt, rückt er mit einer wichtigen Information raus.

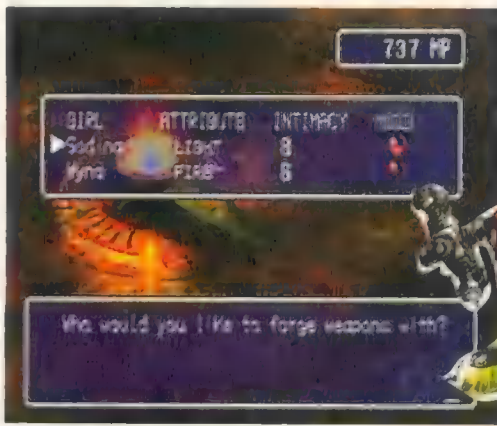
Dating with other Girls

... ist einer der Schlüsselpunkte in *TA*. Doch wie kommt man an die Gören? Nun, sobald ihr ein Mädels in eurer Party habt, könnt ihr mit ihr ein Rendezvous arrangieren und die Angebotete mit Präsenten überhäufen, kleine Spielchen spielen oder sie zum üblichen "Kaffee" in eine Bar einladen. Dort stellt euch die Hübsche einige Fragen, die ihr Multiple-Choice-mäßig beantwortet. Antwortet ihr öfters falsch, sinkt ihr im Ansehen und könnt beim Schmieden nicht mehr so auf ihre Unterstützung zählen. Macht ihr jedoch alles richtig, steigt euer Intimacy-Level. Im Prinzip läuft's also wie im richtigen Leben: Ihr verpeffert **ihre** ganze Kohle in überbeuerte Geschenke und redet den Mädels nach dem Mund. Nur das Ding mit der Statue will in der Realität nicht so ganz klappen: Ich habe stundenlang mit der Bavaria in München geredet – keine Reaktion, bis auf die verächtlichen Blicke der Passanten. Jetzt wissen wir zumindest, warum in Japan Konamis Dating-Sim *Tokimeki Memorial 2* so ein Renner ist – wir wollen mehr davon!



Euer Ziel ist es, alle auf der Welt verteilten Schreine zu besuchen und die heiligen Flammen wieder zu entzünden.





Je nach Beziehung zur jeweiligen Lady könnt ihr immer bessere Schwerter schmieden.

Umgebung weiß durch zahlreiche nette Details zu gefallen, wird aber in aufwendig designten Gebäuden oder Städten auch aufgrund der **wirren Kamaschwenks** bisweilen **sehr unübersichtlich**. Bei Gesprächen dreht sich die Kamera einmal um die eigene Achse, sobald die Charaktere wieder erfasst sind, betrachten wir diese in feinsten Animé-Machart – dieser sehr smooth Übergang und die toll gezeichneten Figuren konnten überzeugen. Manche Gespräche laufen sogar in **feinster Sprachausgabe** ab – hier hat Atlus offensichtlich einige professionelle Sprecher engagieren können. Leider sind die Dialoge nicht komplett aufgenommen, sondern nur in einzelnen Sätzen, wodurch die Gespräche etwas steril und abgehackt wirken. Schade um den Aufwand der ansonsten sehr guten Lokalisierung – da hätte man mehr Augenmerk drauf legen müssen. Der Soundtrack, vor allem der Intro-Song, kommt aber wieder ziemlich gut und fällt in keinem Punkt unangenehm auf. Auch das Dungeon-Design (lasst euch nicht von den ersten paar demotivieren – es wird besser!) ist ziemlich gut gelungen. Durch die neuen Ideen und dem durchweg guten Gesamteindruck bekommt TA trotz z.T. steriler Dialoge und einigen (seltenen) Durchhängern im Storyverlauf ganz klar eine fette Zwei von uns. cd



Gewöhnungsbedürftig, aber eigentlich recht gut durchdacht präsentieren sich uns die Kämpfe: Es gibt nur One-on-One Fights.



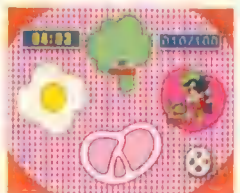
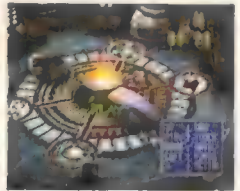
Wer wagt es zu behaupten, Kämpfe in RPGs seien langweilig und laufen immer nur nach dem gleichen Schema ab? Na, da können wir doch locker dagegenhalten: *Legend of Legaia*, *FF VIII*, *Suikoden (II)* und nun auch *TA*, um nur einige zu nennen, bilden hier eine rühmliche Ausnahme. Trefft ihr auf eines der zahlreichen Random Encounters, wird wie meist üblich in den Kampfbildschirm umgeblendet, in dem ihr eure Helden sowie die Gegner von der Seite betrachtet (erinnert grafisch etwas an Namos *Tales*-Serie). Neu ist, dass die jeweiligen Kampfgruppen nochmals in zwei Parteien, Front und Back, unterteilt sind. Aktiv in das Kampfgeschehen eingreifen kann hier nur der Front-Charakter, die hinteren beiden Personen können nur mit Heilspriechen und (Angriffs-)Items um sich werfen, jedoch nicht physisch angreifen. Natürlich habt ihr jederzeit die Möglichkeit, den Frontmann auszutauschen. Sobald ihr eine Aktion gewählt habt, leert sich ein kleiner Balken, und wenn dieser leer ist, könnt ihr mit der X-Taste (Kreis für die Hintermänner und -mädeln) selbige ausführen.



Leider geht die Frame-Rate an manchen Stellen ziemlich in die Knie.

Das Kampfsystem

Sind die Back-Characters auf Standby, jubeln sie euch zu (ihr erhaltet ein paar HPs, eure Atk. steigt etc.) oder beschimpfen den Gegner, der daraufhin manchmal etwas schwächer wird oder Stauseinbußen hinnehmen muss. Vom Feeling her könnte man dieses System irgendwo zwischen ATB und Round-Based einordnen. Nach ein paar Fights habt ihr euch sicher dran gewöhnt und werdet wunderbar damit zurechtkommen.



THOUSAND ARMS

© 1998 ATLUS
© 1999 PLOD

| | |
|-------------------|--------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | RPG |
| Datenträger: | 2 CDs |
| Hersteller: | Atlus |
| Testversion: | Eigenimport |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Features: | Dual-Shock-Unterstützung |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Preis: | ca. 120 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Sprachkenntnisse: | frei |



Road Rash 64

SHORTCUT
 + Framerate konstant hoch
 + starker Rock'n'Roll-Soundtrack
 + spektakuläre Crash-Inszenierungen
 - hunds miserable Optik
 - Mangel an Abwechslung

Sammlerstück

Nicht mausgrau, sondern düster wie das Spielthema: Das schwarze US-RR64-Modul ist wie *Turak 2* und *San Francisco Rush* ein Sammlerstück für Freaks.



| | |
|-------------------|---------------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieltyp: | Action-Biking |
| Datenträger: | Modul 256 |
| Hersteller: | THQ |
| Testversion: | Eigenimport |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | Memory Pak |
| Features: | Rumble Pak, Expansion Pak |
| Schwierigkeit: | 5 |
| Preis: | ca. 120 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Sprachkenntnisse: | |



Habe ich aus Versehen mein Mega Drive eingeschaltet? Nein, es ist zweifelsfrei das N64 – aber diese Optik kann doch nicht ernst gemeint sein, oder? Die THQ-Designer sind für die 64-Bit-Version dieses Straßenrowdy-Klassikers einen knallharten Kompromiss eingegangen. Um die Framerate bei Prügeleien mit Schlagstock, Billard-Queue und Elektroschocker auch bei zehn und mehr Bikes gleichzeitig auf dem Screen hochhalten zu können, wurde die gesamte Rennumgebung derart simpel gehalten, dass ein Unterscheiden von verschiedenen Strecken mangels Details fast gar nicht möglich ist. Trotz **Expansion-Pak-Unterstützung** für diverse Hi-Res-Modi (Normal, Wide-Screen, Letterbox) müsst ihr auch noch vehementen Nebel in Kauf nehmen, nur um einfarbige Häuser mit Atari-VCS-Klötzchen-Fenstern daraus auftauchen zu sehen. Seltsamerweise beeinflusst das den Spielspaß aber gar nicht so nachhaltig negativ, wie man jetzt von einem objektiven Standpunkt (ein Rennspiel mit mieser Grafik? Ab in die Tonne damit!) vielleicht annehmen würde. Auf der Jagd nach Preisgeld, wilden Schlägereien bei über 200 Sachen und exzessiven Verfolgungsjagden mit den Cops (schlagen übrigens auch ordentlich zu!) ertappt man sich schnell dabei, dem gefährlichen "Nur noch ein Rennen"-Virus zu erliegen, obwohl man eigentlich schon vor zehn Kursen aufhören wollte. Liegt's an der genialen Musik (**dufte Rock'n'Roll-Sound**, mit auch schon mal etwas härteren Gangart mit Vocals von CIV, Full on the Mouth, The Mermen und Sugar Ray) mit dem "König der Straße"-Feeling, dem witzigen Waffen-Posing (eine Runde Nunchaku-Schwingen, bevor ihr das Teil dem Gegner in die Speichen werft) oder den genial inszenierten Massen-Crashes, bei denen



Die N64-Version der Straßen-Rowdys bietet deutlich mehr Prügeleien als alle 16- und 32-Bit-Versionen zuvor ...



... was allerdings mit einer mehr als öden Strecken-Optik erkauft werden muss.



Im Zwei-Spieler-Mode macht's gleich noch mehr Spaß, den Kumpel zu elektrisieren.



Spektakuläre Stürze sind das Salz in der hektischen Road-Rash-64-Suppe.

Don't try this at Home, Kids!

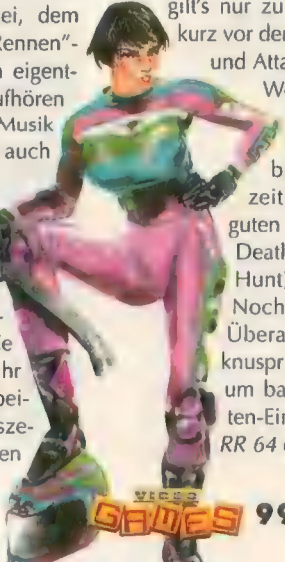
Auch schon lange nicht mehr in einem Manual gelesen: "Road Rash 64 macht Spaß, weil's nicht echt ist und niemand verletzt wird. Imitiere auf keinen Fall Aktionen aus diesem Spiel – sie sind illegal und extrem gefährlich! Wenn du selbst Motorrad fährst, setze immer einen Helm auf." Die Softwareindustrie kümmert sich um seine Schächchen. Rührend, nicht?

Only for Nintendo!



Ein Scherz, Gag, Versehen, Unwissen oder gar Verblendung? Die kleine Flappe am rechten oberen Eck

der Verpackung, die sonst ausschließlich Nintendo-In-House-Produkte oder Exklusivtitel auszeichnet, zielt seltsamerweise auch RR 64, obwohl Road Rash schon lange vorher Kultstatus auf Mega Drive und später auch auf der PS erlangte. Alleine an den neuen kahlen Strecken kann's ja nicht liegen – dann müsste ja auch z.B. das PS-Shadowman mit den schlechteren Texturen "Only for PlayStation" ausgezeichnet werden, hehe.



IT'S TIME TO BE IN POLE POSITION.



NEW!

**DRIVE FASTER WITH THE
McLAREN RACING WHEEL.**
Für Ps2

149,95
uvb. Preisempf.



IT'S TIME TO HAVE MORE CONTROL

POWER WING
-Analoge Sticks, gummiert
-Rumble Power
-8 verschiedene Farben
lieferbar

49,95 DM
uvb. Preisempf.



DOUBLE SHOCK
-Analoge Sticks, gummiert
-Rumble Power
-8 verschiedene Farben
lieferbar

39,95 DM
uvb. Preisempf.



Memory Card mit "echten" 8 MBit

NEW!



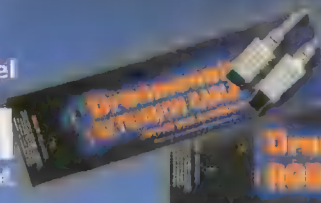
PlayStation
8 Meg Memory Card

49,95 DM
uvb. Preisempf.

In verschiedenen Größen
und Farben lieferbar.

Dreamcast
Extension Kabel

19,95 DM
uvb. Preisempf.



NEW! Dreamcast
Rgb Kabel

29,95 DM
uvb. Preisempf.



SUNSTORE

SPRINGE

BULLDOG GAMES
VÖLKSNER STR 46
31832 SPRINGE
Tel: 05041 972010

SUNSTORE

Krefeld

First Class Game Shop
Rheinstr. 28
47799 Krefeld
Tel: 02151 602781

SUNSTORE

DÜSSELDORF

GAME COMPANY
ACKERSTR 34
40333 DÜSSELDORF
Tel: 0211 353120

SUNSTORE

HARSEWINKEL

WP - COM
CLARHOLZER STR 3
33420 HARSEWINKEL
Tel: 05247 407223

SUNSTORE

WIESLOCH

HALL OF FAME
HEIDELBERGERSTR 62
69168 WIESLOCH
Tel: 06222 380 223

SUNSTORE

Krefeld

First Class Game Shop
Niederstr. 103
47829 Krefeld
Tel: 02151 487245

SUNSTORE

MÜNCHEN

GAME TOWN
KAPUZINER STR 25A
80337 MÜNCHEN
Tel: 089 54603457

SUNSTORE

GOTHA

WORLD OF GAMES
ERFURTHSTR 15
99857 GOTHA
Tel: 03621 850300

SUNSTORE

EISENACH

WORLD OF GAMES
MARNISCHFELDSTR 8
99817 EISENACH
Tel: 03631 785296

SUNSTORE

Burgau

Elektro Braun
Eisenmeyerstr. 20
89331 Burgau
Tel: 08222 410494

SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

www.GetMoreSun.com



Händen Auflegen
schon hilft.
Fax: 02371 - 935 721



Suikoden II

SHORTCUT

- + 108 verschiedene Charaktere
- + Spielstand von Teil 1 kann weiterverwendet werden
- + drei verschiedene Kampfsysteme
- altbackene Grafik
- im Vergleich zu Teil 1 kaum Neuerungen



Saved Game

Durch dieses Feature stellt *Suikoden II* zumindest im Bereich der Konsolen-Rollenspiele eine Innovation dar: Schlummert auf einer eurer Memory Cards noch ein Spielstand des ersten Teils, könnt ihr diesen vor Beginn des Spiel laden und so eine etwas abgeänderte Story spielen. Die funktioniert allerdings nur mit einem US-Spielstand – wer *Suikoden I* seinerzeit als PAL-Version genöß, schaut leider in die Röhre. Wer nach all den Jahren keinen Spielstand mehr besitzt, jedoch glücklicher Besitzer eines Dex Drives ist, kann sich aber auf diversen Hompages (z.B. cheatcc.com) einen alten Save downloaden.

Neue Waffen gibt's nicht. Der lokale Schmied schleift euch allerdings immer wieder mal die Waffen und levelt diese somit auf.



Gregminster ist besiegt, der böse König liegt im Sand und der Frieden ist wieder hergestellt. Es gibt keinen Anlaß mehr für die 108 Mann starke Rebellenarmee weiterhin in Toran Castle zu residieren um von dort aus den Aufstand zu planen. Also zerschlägt es die Bande und die Kämpfer gehen fortan ihre eigenen Wege. Doch der Friede währt nicht ewig: Einige Jahre später ist es die Republik Highland unter der Führung des **machtbesessenen** sowie grausamen **Prinzen Luca Blight**, die für Unruhe sorgt und zum Krieg aufrüstet. An Highland angrenzende Dörfer und Städte liegen schon in Schutt und Asche, die Bevölkerung wurde gnadenlos massakriert – nun ziehen die Truppen ins Landesinnere der League of City States und bedrohen Recht und Ordnung. Grund genug für euch, erneut den Widerstand zu organisieren und sich dem Feind entgegenzustellen.

108 Stars of Destiny

Kenner des ersten Teils wird diese kurze Zusammenfassung bekannt vorkommen: Grundgerüst der Story und Spielsystem sind auch in *Suikoden II* nahezu identisch zum Vorgänger, wurden aber um einige Feinheiten erweitert und ihr bestreitet hier einen gänzlich anderen und nicht minder faszinierenden Plot. Kurz zu den Gemeinsamkeiten: Wieder ist es eure Aufgabe, im Laufe eures Abenteuers die 108 Stars of Destiny (also wieder **108 Charaktere**) zu finden und in der Rebellenarmee zu vereinen. Das Kampfsystem wurde nahezu unverändert übernommen (siehe) Kasten, doch einige Kanten abgeschliffen und kleine neue Features integriert, die dem Spielfluß zugute kommen. Nach wie vor ist einer der interessantesten Punkte für den Kampf das Auffinden aller 108 Kampfgefährten. Habt ihr nämlich



Leon
"Listen. Don't become the type of adult who drinks all night and sleep all morning."



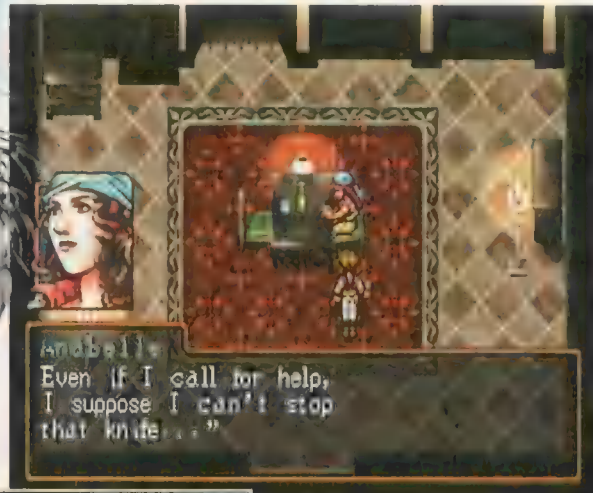
Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, habt ihr zwei oder mehr Kämpfer gleicher Gesinnung in eurer Party, können diese mächtige Unit-Moves ausführen.

Was heißt hier werden? Das sind wir doch schon lange!

Standard: Auf der hier recht schlichten Landkarte bewegt ihr euch von Location zu Location.



zwei oder mehrere Kameraden in eurer Truppe, die miteinander befreundet, verwandt oder einfach gleicher Gesinnung sind, können diese sich für **mächtige Unite-Moves** zusammenschließen und einem Gegner oder auch der ganzen feindlichen Truppe einen schweren Schlag versetzen. Doch Vorsicht: Manchmal kostet ein solcher Angriff sehr viel Kraft und so kann es passieren, daß ein Verbündeter mal eine Runde aussetzen muß, um sich zu regenerieren. Das Magiesystem basiert – man verzeihe mir den Vergleich – wie *Final Fantasy VIII* nicht auf MPs, sondern, wie auch bereits das Prequel, einem Punktesystem. Erst durch Runen, die ihr euch von einem Runemaster in die Hand "implantieren" laßt, stehen euch Zaubersprüche zur Verfü-



Anabelle:
Even if I call for help,
I suppose I can't stop
that knife...



Wie das jetzt? Jowy läuft zum
Gegner über, tötet Anabelle
und wir wären dann die
Schuldigen? Na denn – nichts
wie weg hier!

gung. Je nach Level der
Figur sind diese dann in
bis zu vier Stärkeklassen
eingeteilt, jede Klasse
kann ihr aber nur maxi-
mal neun mal verwenden,
dann muß gerastet werden,
um das Magiedepot wieder
aufzufüllen. Ein System,
das uns aus vielen PC-
Rollenspielen bestens
bekannt ist.

Fazit

Suikoden-Fans werden sich
im Sequel sofort zurechtfinden und
auch den neuen Ableger lieben. Durch
kleinere Schönheitsoperationen wie
detaillierterer Spritegrafik und Verbes-
serungen im Kampfsystem spricht *Sui-
koden II* vor allem Freunde "traditionel-
ler" RPGs an und bietet Hi-Tech-Freaks
nicht viel fürs Auge - vor allem durch
die in den Kämpfen immer noch extrem
pixeligen Figuren und den allgemein
recht **seltenen Technik-Schnick-
Schnack**. Angenehm fallen vor allem
die recht kurzen Random Encounters
(eine wahre Freude, nach den minuten-
langen G.F.-Animationen in *FF VIII*)
und der ungebremste Spielfluß auf: Sel-
ten werdet ihr irgendwo festhängen
oder vor größere Probleme gestellt
werden. Ebenfalls genial ist das Einkaufs-
menü gelungen, in dem ihr sofort
erkennt, wie sich neue Rüstungen aus-
wirken und diese sofort anlegen und
die alte Rüstung wieder verkaufen

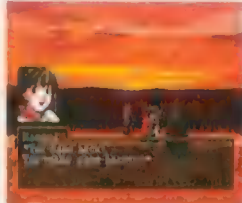


könnt – und das
alles, ohne in ein
anderes Menü
wechseln zu
müssen. *Suikoden
II* bietet sehr viel
Be-kanntes (sagen
euch die Namen Vik-
tor oder Flik noch
etwas; kennt ihr die
mächtigen, von den Zwer-
genschmieden hergestell-
ten, Fire Spears?) und wenig
Neues. Trotzdem gibt es auf-
grund der tollen Story und
dem oben angesprochenen
Feintuning ganz klar eine
satte Zwei von uns. Für
eine Eins langt's nicht.

cd



Kleine Zwi-
schensequenzen
(manchmal auch
FMVs) lockern
den Spielfluß auf.





Die Kämpfe

Auch im Bereich der Kampf-
führung stellte *Suikoden*
damals eine kleine Innovation
dar, die der zweite Teil conse-
quent weiterführt. Zum einen
trägt ihr die meisten "normalen"
Kämpfe rollenspieltypisch in einer Gruppe
aus (diesmal rundenbasiert), wobei darauf zu
achten ist, dass die verschiedenen Charakte-
re unterschiedliche Reichweiten besitzen.
Charaktere mit der Reichweite "short" können
nur von der vorderen Reihe Gegner in der
ersten Reihe attackieren, medium greift von
der vorderen Reihe alle Gegner oder von der
hinteren Reihe aus Gegner in der ersten Reihe
an und mit long schlußendlich können alle
Gegner von jeder Position aus getroffen wer-
den. Daneben gibt es noch die Kampfart one-
on-one, wo sich nur zweit Kontrahenten
gegenüberstehen und sich mit Defense,
Angriff und straken Angriff, die sich im Stein-
Sch... - na ihr wißt schon – ausstechen,
beharken. An bestimmten Stellen im Spiel
laden auch ausgiebige Massenschlachten
zum fröhlichen rangeln ein. Im Gegensatz zum
ersten Teil bestimmt ihr nun nicht mehr nur
die Art des Angriffs (Magie-, Fernangriff...),
sondern positioniert zusätzlich noch, wie in
einem RBS, eure Einheiten auf einer takti-
schen Landkarte.



Absolut perfekt gelöst: Bei
einem Level up werden
sofort alle Details einge-
blendet. Auch der Status-
Screen präsentiert sich
sehr übersichtlich.

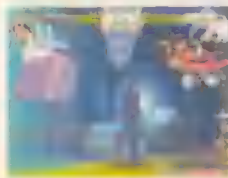


| | |
|------------------------|--|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | RPG |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Konami |
| Testversion: | Eigenimport |
| Spieler: | 1 |
| Speicher- option: | Memory  2 Blöcke |
| Features: | - |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Preis: | ca. 120 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Sprach- kenntnisse: |  |



JO JO'S Bizarre Adventure

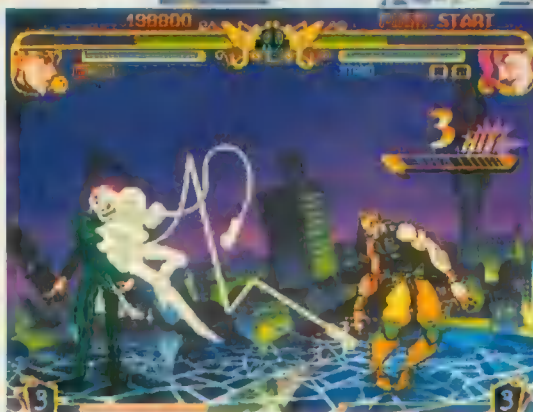
SHORTCUT
 + neuartiges Team-Design
 + abgedrehte Special Moves
 - viele Animationen fehlen
 - idiotische Mini-Games



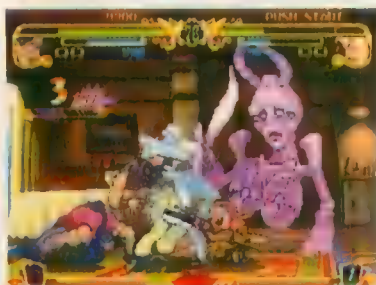
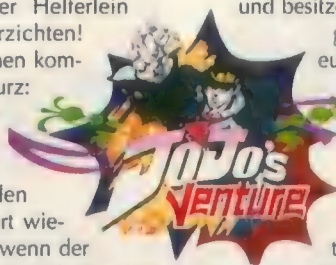
| | |
|-------------------|-------------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | 2D-Beat'em-Up |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Capcom |
| Testversion: | Eigenimport |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card 1Block |
| Features: | Dual-Shock, Pocket Station |
| Schwierigkeit: | 4-7 |
| Preis: | ca. 130 Mark |
| Geeignet ab: | 12 Jahre |
| Sprachkenntnisse: | |



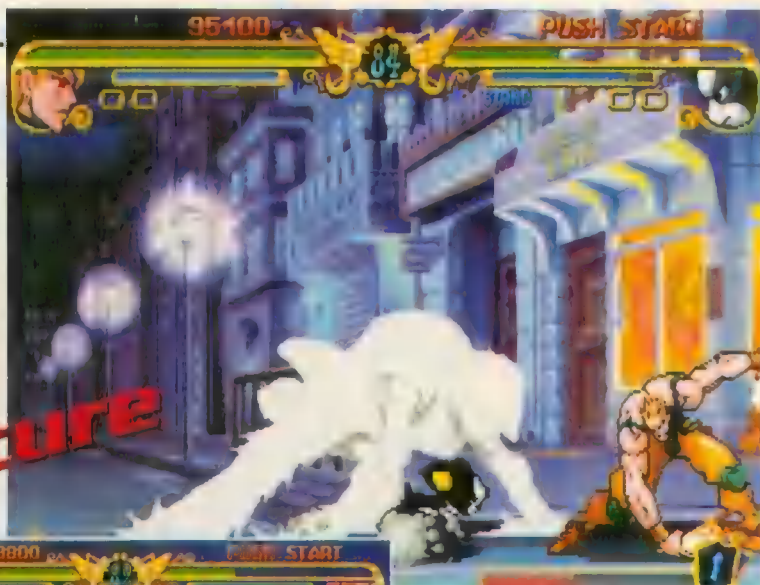
Erneut beschert uns Capcom eine seiner aktuellsten Arcade-Umsetzungen zuerst auf der PlayStation (und genauso wie bei *Street Fighter Alpha 3* erst danach auf dem Dreamcast). Mit gutem Grund? Selbst Laien werden sofort merken, dass in der 32-Bit-Version von *Jo Jo's Bizarre Adventure* ganz kräftig an Animationen gespart wurde, und zwar vor allem bei den Support-Charakteren, dem speziellen Gameplay-Feature dieses klassischen 2D-Beat'em-Ups im Abenteuer-Look (also quasi ein 2D-Power Stone). Die meisten der 18 Helden (alle neu!) kämpfen nämlich mit einem **unheimlichen Verbündeten**, der sich während der Schlägerei (fast) jederzeit auf Wunsch zuschalten lässt. Ob **Feuerdämon**, **Sandmonster**, garstiger Gnom, Blitzmagier oder **Chucky-Mörderpuppe** - auf die aufsehenerregenden Special Moves dieser Helferlein solltet ihr nicht verzichten! Auch taktische Aktionen kommen damit nicht zu kurz: Die Chucky-Puppe bleibt z.B. nach ihren Einsätzen stets regungslos am Boden liegen und kann sofort wieder aktiviert werden, wenn der unvorsichtige Gegner sich in ihre Nähe bewegt. Steuerungstechnisch



agiert ihr mit den gewohnten Capcom-sechs-Button-Aktio ... nein! Auch hier ist eine Umgewöhnung nötig: Diesmal gibt's nur drei Angriff-Knöpfe (kein Unterschied zwischen Punch/Kick) sowie einen **Wechsel-Button** zum Zuschalten des mystischen Kumpels. Letztere sind quasi immer verfügbar und besitzen selbst eine kleine Energieleiste unterhalb der euren, die sich nach der unfreiwilligen Leerung aber sofort wieder auflädt. Nur für diesen kurzen Augenblick müsst ihr also auf Unterstützung verzichten. Daneben gibt es natürlich die ins Capcom-Herz geschlossenen Super-Special-Moves (sehr aufwendig: **Harpunen-Regen**, **Riesenwalzen**, aus dem Boden schießende **Straßenkreuzer** und **Mutantenmäuler**, **Sandstürme** etc.). Gameplaytechnisch schlägt *Jo Jo's Bizarre Adventure* eindeutig in Richtung *Darkstalkers/Vampire*: Durch die opulent mit zahlreichen Details versehenen Kämpfer und Moves ist es oft schwer, zwischen Block und Treffer (von wem?) zu unterscheiden. Mit den im Story-Modus auf eurer Reise von Japan über China, Indien und Arabien bis nach Europa auftretenden Mini-Games hat man sich auch nicht mit Ruhm bekleckert: Ein 3D-Geschicklichkeitstest



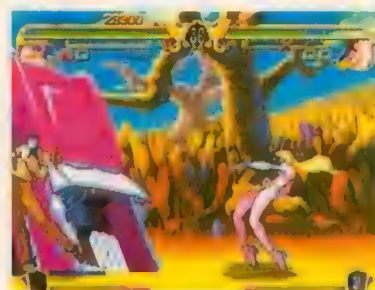
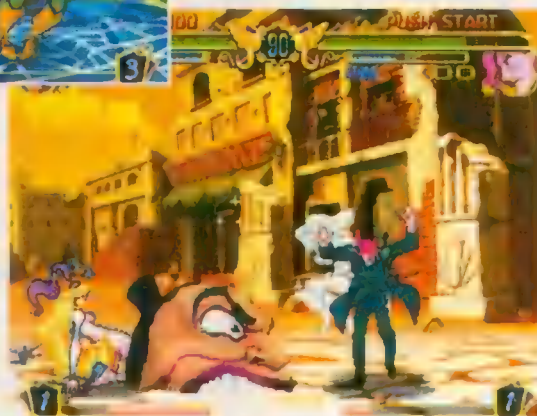
Witzig: Die kleine Chucky-Puppe liegt herrenlos herum und wartet auf ihren Einsatz.



Eigentlich steuert ihr hier den kleinen Kläffer links. Sein großer Bruder, das Sand-Monster, ist aber jederzeit abrufbar.

Jo Jo's Bizarre Adventure ist mit seinem Japano-Comic-Charme herrlich abgedreht.

Die Animationen könnten einen Tick besser sein - warten wir mal die DC-Version ab.



Auch ein Special-Move: **Straßenkreuzer** wachsen plötzlich aus dem Boden.

mit Mega-Drive-Optik, idiotische Ausweichübungen ("wenn rechts blinkt, bitte rechts drücken") oder ein simpler **Hindernisparcours** erhöhen hier den Spielspaß nicht. Auch die erspielbaren Standbilder-Abspänne und mageren Hintergründe zeugen nicht gerade von der Hingabe an ein Spitzen-Beat'em-Up. Kurzum: Wem die Fantasy-Prügler wie *Darkstalkers* aus gleichem Hause gefallen haben, dem wird auch *Jo Jo* zusagen, der Rest der 2D-Fangemeinde vergnügt sich weiter mit *SF Alpha 3*, *Marvel SH vs Streetfighter* oder *KoF '98*. rk

Hard Rock & Metal

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 19. November am Kiosk!

HAMMER



CD
8,90

mit dem und
ein weiteren Bands!

New Metal mit Biss

KORN

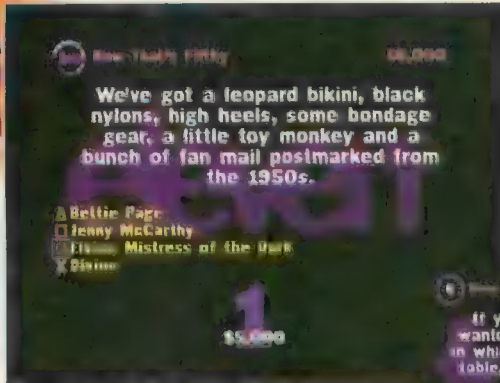
PLUS

- Metallica
- Rage Against The Machine
- Primus
- Life Of Agony
- Steve Vai
- Mr. Big
- Yngwie Malmsteen
- Thunderhead
- Die Ärzte
- Stone Temple Pilots
- Foo Fighters
- My Dying Bride
- Napalm Death
- Danzig
- HIM

YOU DON'T KNOW JACK

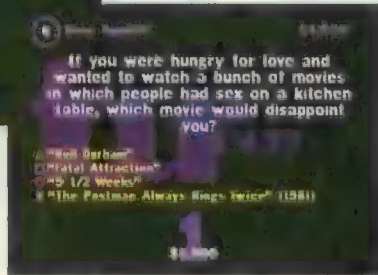
You don't know Jack

System: PlayStation
 Spielertyp: Quiz
 Datenträger: 2 CDs
 Hersteller: Starsphere/Berkeley/Jellyvision
 Testversion: Eigenimport
 Spieler: 1-3 (via Multitap)
 Speicheroption: Memory Card
 Features: Dual-Shock
 Schwierigkeit: 9
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: 12 Jahre
 Sprachkenntnisse:



Abgespacte Kategorien, verrückte Fragen - das ist You don't know Jack!

SHORTCUT
 + tierisch witziger Sprecher
 + absolut abgespacte Fragen
 - nur für US-Muttersprachler geeignet
 - quasi „grafikloses“ Spiel



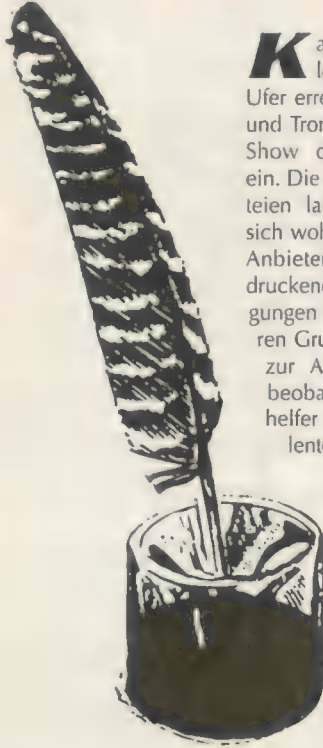
In welchem dieser Filme gab's wohl keinen Sex auf dem Küchentisch? Hmm ...

Quiz bedeutet für euch noch immer "Der große Preis" mit Wim Thoelke, steif angezogene Spieler vor einer Multimediawand oder unlösbare Freakthemen für Bücherwürmer? Zumindest Letzteres wird euch auch in der PC-Umsetzung *You don't know Jack* widerfahren, die unglaublich kultige Präsentation ist jedoch in dieser Form noch nie da gewesen. Schon bei den Kategorien der Fragen werdet ihr meistens nicht den blassesten Schimmer

haben, worüber ihr gleich ausgefragt werdet - aber genau das macht den Reiz dieses **Party-Knallers** ja gerade aus. Nur als Beispiel: Welche Kategorie soll's denn sein: "Planeten-Rave", "Die Frage, die einst Prince hieß" oder "Sexuelle Vorlieben und Unterhosen"? Was dann

kommt, läuft nach dem folgenden Prinzip ab. Eine meist um vier Ecken gestellte Fangfrage muss nach dem **Multiple-Choice-Prinzip** (vier Möglichkeiten) beantwortet werden, wobei die richtige Antwort einen dicken Batzen Kohle aufs Konto bringt, jede falsche denselben Betrag abzieht und Enthaltungen weder was kosten noch was bringen. Für noch mehr Abwechslung vom ohnehin schon **königlich unterhaltsamen Fragespiel** sorgen zudem besondere Wissenstüfeleien: Bei "Entweder oder" bekommt ihr nacheinander sieben Begriffe, die zwei Kategorien zugeordnet werden müssen: Beispiele gefällig? "Kung Fungi": Kampfsportart oder Pilz? Afrikanische Nation oder Star-Wars-Charakter? Ohne Tastatur (DC-Umsetzung?) müsst ihr allerdings z.B. auf Sound-Fragen ("Tippe die nächste Zeile dieses Songs ein") verzichten. Hört sich alles nach einem genialen Abend-Zeit-Vertreib in geselliger Runde an, meint ihr? Eigentlich schon, wenn da nicht folgender große Haken wäre: Die englische Sprache. Bei vielen Fragen werden Englisch-Kämpfer mit Schulkenntnissen nur so mit den Ohren schlackern. Für Ende November ist die deutsche Version angekündigt! rk

Hasta la Vista, Dreamcast?



Kaum hat die erste 128-Bit-Konsole endlich US- und europäische Ufer erreicht, läutet Sony mit Pauken und Trompeten auf der Tokio Game Show das PlayStation2-Zeitalter ein. Die bange Frage für beide Parteien lautet nun: Wie verhalten sich wohl die großen Third-Party-Anbieter? Trotz einer beeindruckenden Liste von Ankündigungen ist derzeit in dieser illustren Gruppe eine gewisse Tendenz zur Abkehr vom Dreamcast zu beobachten. PlayStation-Geburts helfer Namco läßt es mit dem exzellenten *Soul Calibur* allem Anschein nach gut sein fürs DC und wendet sich mit *Tekken Tag Tournament* und *New Ridge Racer* (Arbeitstitel) wieder voll Sony zu. Auch Square und Fox legen ihre DC-Gedanken ad acta und präsentieren mit *Bouncer* & Co. ausschließlich PS2-Titel. Der groß angekündig-



te Super-Fighter *Dead or Alive 2* wird nun auch aller Wahrscheinlichkeit nach Käufer der neuen teuren Sony-Hardware entzücken. Immerhin Beat'em-Up-Veteran Capcom hält an Sega fest und etabliert damit das Dreamcast als derzeit attraktivste Konsole für Prügelspiele jen-

seits des Neo Geo mit den für November und Dezember in der Pipeline stehenden *Plasma Sword (Star Gladiator 2)* und *Street Fighter 3: W Impact* und natürlich auch *Resident Evil - Code Veronica* (wird allerdings bei Sega programmiert). Die echte Survival-Horror-Weiterentwicklung mit *Onimusha: The Demon Warrior* wird dafür wieder PS2-exklusiv sein. Also Fakt ist: Kein *Tekken*, *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid*, *Final Fantasy* und *Ridge Racer* wird nach derzeitigem Stand der Dinge Sega-Boden betreten. Das ist im Fall *Ridge Racer* insofern seltsam, da Namco mit *RR 64* selbst das N64 wiederentdeckt hat - O.K., dabei handelt es sich lediglich um einen Mix aus *RR 1* und *RR Revolution* und wird von einem unabhängigen Konvertierungsteam gecodet, aber immerhin. Auf Dauer muß Sega jedenfalls versuchen, die ganz großen Namen für ihr System zu ködern, sonst läuft man Gefahr, bei der breiten Masse von Sony überrollt zu werden.

Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



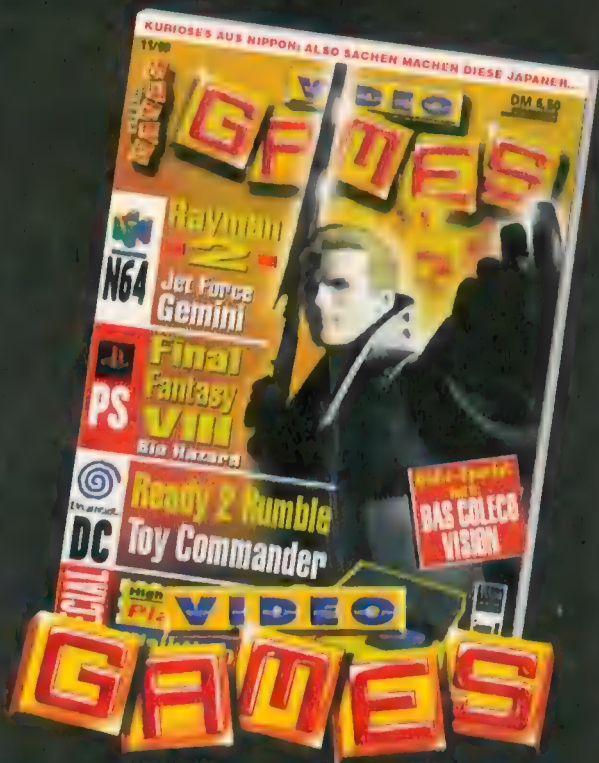
alle vier Wochen
bequem frei Haus



der **totale** Konsolen-
durchblick



14 Prozent
gespart



Freu Dich auf den Postboten. Denn wenn Du das Abo hast, bringt er Dir alle vier Wochen die druckfrische Video Games direkt vor die Tür. So einfach, schnell und günstig bist Du noch nie zu den ultimativen Allround-Tests und den aktuellsten News aus der Konsolenwelt gekommen. Also: einfach Coupon ausfüllen, Abo bestellen, Spaß haben!

12x Video Games für 67,20 DM!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20/EUR 34,36, Studenten-Abo DM 60,00/EUR 30,68; Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelaufene Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Ort _____
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Rückgabe gilt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ **DVG98**

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color
- Game Boy
- Neo Geo

Bitte zurückführen Coupon an:
Video Games, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München (München),
unter 089/200 281-22 (kostenlos)
oder per E-Mail unter abo@csj.de
bestellen!

bei Vereinbarung kommt es zu einem Nachdruck der Poststempel. Dieser ist nicht zu ändern. München wiederrufen

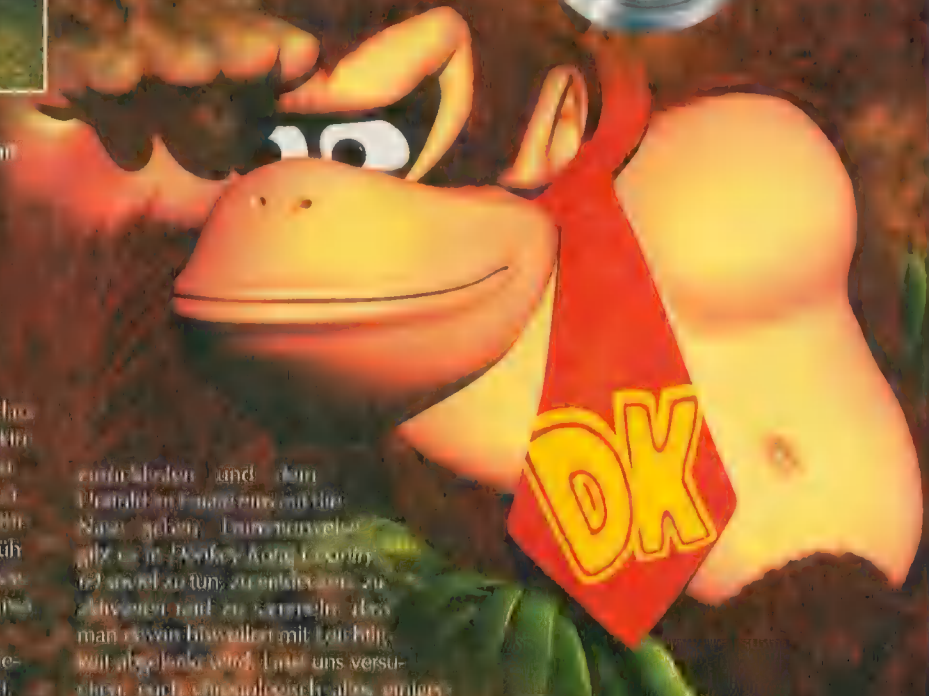
DONKEY KONG 64



Ooops – vielleicht hätte Diddy doch die kleine Feuerfliege nicht zertreten sollen – jetzt kommt der große Bruder und ist mächtig sauer!



Der erste Endgegner Armadillo ist von einem TNT-Fass gefüllt und ein bisschen



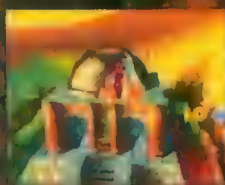
Man kann nicht behaupten, das wir frühmorgens am 27. April bei etwas über 10 Grad die gesondert Erwartungsbildung in den Flieger nach Frankfurt genommen sind, um das 64. Anniversary-Revue zwei volle Tage von früh bis spät in die Nacht an Herz und Nieren zu fetten (die uns von der Luftlinie mit ihrer permanenten Vorgeschung geklauten zwei Stunden haben wir liegend gerne auch mal geguckt). Gut, das Spiel des Jahres, vielleicht sogar des Jahrzehnts sollte es werden, im besten Fall das schönste abenteuerliche Jump'n'Run – die können selbst bei veralteten Reklamationen absolute Hochspannung auf

zurückzubringen und dem Charakteren Feuerzunder auf die Nase geben. Unheimlich viel gilt es in Donkey Kong Country 64 anzu tun, zu entdecken, zu schmecken und zu sammeln. Aber man sollte hübschen mit Vorbehalt, was abgelehnt wird. Lasst uns versuchen, nach wissenschaftlichem Vorgehen verschnitten darzustellen. Zu nächst einmal gibt es die normalen farbigen Bananen (für jeden Charakter eine eigene Farbe, die auch nur dasjenige ansammeln kann – ein Hauptmerkmal ist zu allen bisherigen Donkey Kong Country-Titeln, von denen je 100 pro Kong in jeder der acht Welten versteckt sind.

erst, wenn ihr eure erste Mini-Banane goldenen Bananen bestreut. Für jede einzelne ist jedoch eine kleine Aufgabe zu erfüllen: Rasante Fallschirm-Achtbahnrutschen, phantasievolles, ein Rutschbahn-Rennen mit einem Kriechling gewinnend, Zeit mit Holzgäulen schaffen, ein Hand- und Beinrennen auf Eis für sich zu machen, um an einer Zielweltkugel mit kokosnuss-Kammern teilzunehmen und viele viele Mini-Bananen mehr, um nur die spektakulärsten zu nennen. Glaubt jetzt aber nicht, es wäre leicht, von einem Mini-Game zum anderen zu hüpfen! Donkey Kong ist ein anspruchsvolles und hochgradig intelligibles Spiel. Wenn ihr als Erwachsener mit wachen Bananen im zuerst entdeckt, was ihr neue Welten entdeckt – es liegt alles bei euch. Im Average zu Spiel 2 wird das Spiel hier weit weniger gefühlt, was vor allem bei jüngeren Profis in dieser Kategorie

SHORTCUT

- hochgradig nichtlinearer Jump'n'Run-Spaß
- variantenreiche Sub-Games
- fünf jederzeit spielbare Charaktere
- superküllige Bossgegner
- knuflige DK-Soundeffekte
- SECRET WAYS Wege und manchmal geringe Sichtweite



Mit dem Raketen-Jetpack erkunden wir die Aztekenwälder aus der Luft.

King K, Rool attacks!

Ohne charakterlichen Boreweicht Kinn, mit seiner kompromisslosen Topf-Mer-Feuer, auslastet. Auch hat Donkey Kong's Bruder King K. Rool eine jet-Kugel und zwei Tücher, mit denen der mit seiner Kriechling-Armee sämtliche goldenen Bananen (sowie 200 Silber) aus dem geheimen Depot der Donkey-Königreich gestohlen hat. Außerdem werden noch nebenbei von treue Freunde der gefürchteten Gorillas umhüllt: Diddy, Tiny, Lanky und Chunky. Berg, seine Isolation und in Verdacht zu verbleiben und Welten entgegen. Die Fahrt von einer Reaktion gelobten Kampfes befragen. Bananen

Bananen noch und nöcher

Sammelt ihr genug davon, wird der Weg zum jeweiligen Endgegner (hier hat man sich wieder mal selbst überlassen – spielen macht frei), der einem nach dem Sieg einen 50-sechse Schiffschein verspricht. Das muss natürlich nicht umgesetzt werden, um (a) vollständig den angespannten Charakteren und Käsen Kriechling K. Rool zu befreien, der der King Kong im Endspiel gegen K. Rool helfen wird, und (b) das Trophy zur nächsten Welt anzulernen. Heute ist das die neue Zone allerdings



Neben Schwertfisch Enguanda ist auch Nashorn Rambo in der mehrspielerigen Partie.

Die Kong-Helferlein

Aber wo zu hat man denn Vorbüdele und Freunde? Folgende alle Bekannte haben in jeder Welt die ganze Trüffel, Aarekon, Arong, Lohng, Fala.



Der Dorsch der Aqua-Welt schaut ziemlich grimmig drein – jetzt heißt's rudern, Lanky!

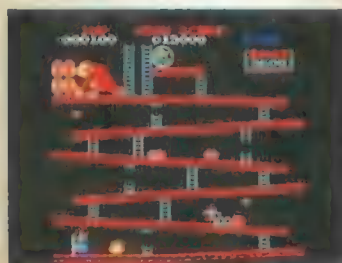


Ohne die Rammbock-Attacks gibt's kein Durchkommen für Diddy Kong.



Donkey Kong: Ein Nintendo-Urgestein

Der legendäre Gorilla hat schon eine bewegte Karriere hinter sich. 1981 debütierte der gleichnamige Automat in den Spielhallen und Donkey spielte hier in einem vier Level umfassenden Jump'n'Run den Bösewicht und Mario den Helden. Zahlreiche Plagiate wie *Crazy Kong* führten Nintendo genauso in den Gerichtssaal wie das Duell mit Universal, das im Spiel eine Kopie vom "King Kong"-Streifen vermutete. Das konnte man glücklicherweise widerlegen und verhalf somit u.a. dem CBS ColecoVision mit der Heimumsetzung zu einem Riesenerfolg. Was auf dem SNES technisch machbar ist, zeigte man Ende '94 mit dem 2D-Render-Jump'n'Run *Donkey Kong Country* im Duell mit Shinys *Earthworm Jim*.



Aqua, Aqua-Welt, Wurflin, Wald, Kristall, Kaverne, Kamban, Kassel, K. Reef, Kamm, Kamban, K. Kamban, die kochliche All-Instanz, K. Kamban und Verrückter sind in jedem lässige Banana-Bunch-Lewis mit Extras, Professor Gahky, Kapt. (der Opa) verhaßt, jedem Affen sprechende Mirex, eine die kein Weiterkommen möglich ist. So kann Lanky wie ein Heißluftballon fliegen, Tiny auf Miniaturotke schrampern oder Diddy mit Raketen-Jetpack durch die Lüfte wecheln. Diese Mirex sind jedoch nur möglich, wenn der passende Charakter auf einem Schalter mit seiner Vorgezucht, und sie verbrauchen begrenzte Crystal-Coinnads. Wieso? Zusätzlich raunzt er die Protagonisten ständig wegen ihrer vermeintlichen Holzbohrerart an und meckert, da er nur nicht abendschließliche schlaflosen. Diddy Kong über Transparenzmeister aus *DK Country* erwartet auch die einmal in seiner Arme-Hölle und verhaßt, zum Frucht-Waffen wie der Ananas-Bazonka, welche Charaktere überflüssig mit deren letzte Instanzen (werfen Orangen-Mirex), Bananen-Ballons über hergehörige Schalter via Fadenkreuz abzuheben werden können. Sogar die Zucht ist möglich und in den Multiplayer modus sehr zu empfehlen. Die dritte Candy Kong (man nannte sie auch Pam Kong) ist ein Verhalten, auch für diesen gemuteten, ist es schließlich dieses **Musikinstrumente**, mit denen an jedem beliebigen Stellen Abstrich provoziert werden (z.B. ein *Parovoz* übergrößen, der auch zum Fungus über Kutschbahn fliegen oder Feinde klappt, bilden, welche, Kabele, Landränge, Höhlenbewohner mit Klee-Konart, Kokol etc. mit wenig Klammern erschaffen werden können.

Bonus-Games

Chinky verlangt außerdem 15 Bananen-Keballeen bekommt man für 75 von 100 Punkte im erste Punkte für diesen Charakter in einer Welt für eine Übernehmung des **3D-Arcade-Spiel Jet Pac**, bei dem ihr wie im ebenfalls verschickten *Donkey Kong* viele kassiert, eine Paris bzw. ständend-Bekanntlich, als einen Kontr, die für den dritten Treibkampf bestimmt sind. Was wird? Warum wir ausgeheherrucken auch? Kann man trüffel Bananen, alles was nicht mit dem gerade gepligten Cha-

Special Packages

Donkey Kong 64 läuft ausschließlich mit dem Expansion Pak und wird auch ausschließlich im Bundle damit angeboten - allerdings zu einem Sonderpreis von ca. DM 149,- (entspricht also einem Einzelpreis von DM 30,- für das Expansion Pak (normal DM 70,-) bei einem Standard von DM 119,- für 256MBit-Module). Wer allerdings diese RAM-Erweiterung schon besitzt, darf auf eine Entschädigung von Nintendo "in angemessener Weise" hoffen (einfach mit der Service-Hotlines anrufen). Richtig günstig wird der Start in die N64-Welt mit dem *Donkey Kong-Pack*: Läppische 300 Mücken verschaffen euch hier die Konsole selbst plus Controller plus Expansion Pak plus *DK 64-Modul* - ein echtes Weihnachtsschnäppchen!





Cool: Auch im Vier-Spieler-Death-Match-Modus mit Erdnuß-Pistolen und Ananas-Bazookas schlummert im 20-MB-Modul.

Nur mit der Kokos-Kanone könnt ihr die Augen dieses Monsters aufschließen und den Eingang zur Höhle öffnen.

ralter aufgesammelt werden kann, ist transparent, hier präludiert an die kleine, blonde Münze an ein Loch, wo sich ein Donkey-Kong-Schalter (links) für Tiny-Kong-Schalter rechts an der Wand, drüben ist Cranky-Höhle, hinter ein paar Mumienkisten – o Gott o Gott, wo ziert hin, was aufammelt, welchen König nehmen? Das vielleicht wichtigste Item im Spiel ist das überall in den



In der Spiel-Fabrik findet Donkey Kong den alten DE-Automaten – kann ihn aber nur mit der Zeit-Atlanca aktivieren.

seiner Kopf-Fass, Timm-Dreinsparungen, kann mit jedem der bereits belebten Affen weißgehüpft werden. Was wir deswegen in den zwei Tagen an Weistretter zurückgelegt haben, geht auf keine Kuhhaut (einmal Antarktis – Südpol sind zurück?) und ist teilweise von Kain zweifels-Sinckelheit provoziert. Meistlich z.B. Folgendes von: Eine Höhle ist ein meeres-Tier, die mit Trauben, Erdbeeren und Feiern beschaltet sind. Also einen Lanky holen und das Trauben-Tor aufschließen, dann zurück zum Fass und Diddy mit der Feiern-Krone holen usw. Ganzlich offensichtlich ist das für den eigensinnigen Blaupansen (Teil von Konstruktionsschritten, einer Maschine, die den mysteriösen Kringling fände im Austausch für goldene Bananen platziert werden müssen), die von besonders hässlichen Krach-wo K. Rool's verachtet werden.

Grips und lange Wege

Killt ihr einen z.B. mit Clanky Kong, lässt er eine gelbe Blaugraue fallen, die nur mit Donkey Kong gefasst werden kann – Mist! Aber den haben und nochmal klingen, meistens läuft man ja weiter und vergisst im Trubel der ganzen anderen Items die Feiern, was ist, wenn man nach Stunden wieder an die Stelle zurückkehrt. Um einen lange Wege etwas abzukürzen, empfiehlt sich die Benutzung von Teleportern (nummeriert von eins bis fünf). Darin ist ihr was Teleporter über Zahlen Nummer finden und durch Dreierlaufen aktivieren, Fortan könnt ihr euch zwischen hin- und herbewegen (witzig: die Könige verschwinden in jeder



Banane und schaltet sich wieder heraus. Ein paar (Zahlen) Gedächtnis vorangestellt. Wo war nochmal Donkeys Hüfte? War da jetzt ein 2 oder ein 4-Teleporter drauf? Das waren aber noch längst nicht alle Items, heute in der Wasserwelt trifft ihr eine Fee, die noch mit einem Fotoapparat ausgestattet, um die gut versteckten kleineren Feen abzulichten (Pokemon Snap lässt gräusen). Für zwei bzw. 15 Schätze per Level werden der Boss-Mode bzw. die beiden Oldie-Autoren im Mini-König freigeschaltet.

Boß-Highlights

Lässt uns ein paar Worte zu den Bossen verlieren. Ob der mikrobenbewusste Schaufel-Tuch-Annadillo, die furchterregende Festschlinge (nachdem Diddy sein Kiddle zerstreut hat), die gemeingefährliche Scheitelpfeil oder das Besondere – was hier ein Egg-Animationen und bewegten Elementen abschließend 3D-Duelle eingemischt wurde, macht einen Großteil des Charms von Donkey Kong 64 aus. Der absolute Abschluss ist aber das finale Duell mit King K. Rool, das in einem Bosskampf, ja 8-0-K.A.M.P.I. angeordnet wird! In jeder Runde steigt ein anderer König in den Ring, mit dem übermächtiger, Kringling-Herrscher, und versucht, seinen fiesen Allergen herzu-kommen. Dummerweise sind die Rundenzeit-Zeitnehmer auch Kringlinge und es wird eben eine Runde beendet, wenn K. Rool nach hartem Kampf zu Boden geht, und ihm dann zum Ruhepause kommt, so kann aber Diddy, Lanky, Chunky, Tiny oder Donkey Kong gehen (Lebensanzüge in Form von zwei Melonen, die übrigens von Candy überreicht werden und verhältnismäßig abnehmen), heißt's meistens von vorne starten. Ganzlich gilt übrigens für ein Ableben innerhalb eines normalen Levels, das mit Überstunde der zweiten Melone (im Wustool-Teil) immer noch wird, in jeder besagte Kleinigkeit oder Lehen wieder auffällt, sollte es doch einmal passieren. Keine Panik! So etwas wie ein "Game Over" gibt es nicht, ihr könnt so oft ihr wollt vom Level Anfang erneut starten. Geschehen wird schließlich auf dem Slo's in Bruchteilen



Die Achterbahn-Lokomotive hat in sich – Vorsicht vor den Kringlingen mit den Morgensternen und den toten Abzweigungen!

Die 5 Affen-SAs



Name: Donkey Kong
Erster Auftritt: '81 in *Donkey Kong*
Waffe: Kokos-Kanone
Instrument: Bongo-Trommeln
Besonderheiten: Allround-Talent, Fässer-Katapult-Fan, trägt Krawatte, kann Arcade-Automaten aktivieren
Special-Moves: Pavian Perplexer, Gorilla-Griff, Kong Power
Bananenfarbe: Gelb
Gefangen in: als einziger frei



Name: Diddy Kong
Erster Auftritt: '94 in *Donkey Kong Country* (SNES)
Waffe: Peanut-Pistolen
Instrument: E-Gitarre
Besonderheiten: klein und wendig, springt am höchsten, beherrscht Rake-tenrucksack und Ramm-Attacke
Special-Moves: Schimschu Rempfer, Raketenfass Rocker, Primaten-sprung
Bananenfarbe: Rot
Gefangen in: Tropen Trubel



Name: Tiny Kong
Erster Auftritt: Neu
Waffe: Feder-Bogen
Instrument: Saxophon
Besonderheiten: einziges Affen-Mädchen, schlägt mit Zöpfen, kann in Miniaturgestalt in kleinste Ritzen klettern
Special-Moves: Kleini-Tiny, Wirbelwind, Primatoport
Bananenfarbe: Lila
Gefangen in: Azteken Arena



Name: Lanky Kong
Erster Auftritt: Neu
Waffe: Trauben-Blasrohr
Instrument: Posaune
Besonderheiten: Riesenreichweite, kann auf Händen steile Anstiege bewältigen und sich mit Luft aufpumpen
Special-Moves: Orang-U-Stand, Kong Ballong, Orang-U-Sprint
Bananenfarbe: Blau
Gefangen in: Azteken Arena



Name: Chunky Kong
Erster Auftritt: Neu
Waffe: Ananas-Bazooka
Instrument: Triangel
Besonderheiten: Der Affen-Muskelprotz, kann schwere Items bewegen und auf Boß-Größe anwachsen
Special-Moves: Giga Gorilla, Primaten Punch, Astralavista Baby
Bananenfarbe: Grün
Gefangen in: Fabrik Fatal

von Sekunden von Quick-Save extrem praktisch. Grundsätzlich ist Donkey Kong 64 zwar trotz Expansion-Pak-Nachweise (siehe Kasten) keine 3D-Revolution, denn noch sind detailliert karte Dschungel-Szenarien, klare Wasserfälle, malerische Wälder, Leinwand- und ein weites Land in hellen Weitsicht zu bewundern. Selbstverständlich kommt es aber vor allem bei Palmen und dem verschlungenen DK-Pfad immer wieder zu signifikanten **Trade-Ins**, d.h. die Objekte werden erst relativ spät in einem fließenden Übergang von Wurzel zu Wurzel bzw. 3. Palmen sichtbar. Die Fratzenrate beläuft sich vor allem bei den Kurvenlagen des ansonsten fließenden Dschungels nur nach dem Füllen von Trophäenschalen und ab und zu während stöckerl Öffnung des Dschungels ist ein unerwartetes Slowdown zu beobachten. Doppelt so langsam hier, sonst hätten

wir's ja gemerkt. Natürlich wäre Donkey Kong nicht dieses Kunst ohne die aus **16-Bit-Zeiten** beliebten **Helfer**, die sich wie damals in Klauen aufhalten und auf ihren Einsatz warten. Mit Ingrida, dem Schwertfisch taucht ihr schillernd und könnst es in besser wehret. **Rambi** das

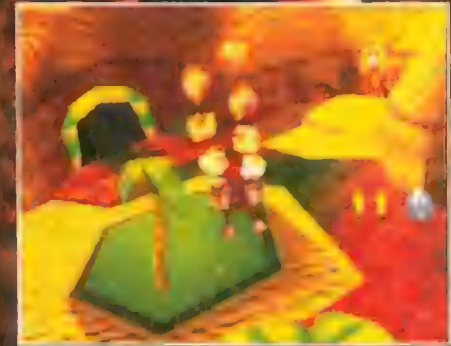
zen 45.10.11. Schalter aktiviert, vierer Fliegen gewappnet und die Habseligkeiten mit Orange-Straßenfrucht auch unter Wasser drückpfeifen. Die Bananen oder Fruchtwareneinsatz (Kongspelle, Kugel, Federbogen etc.) veratigt, bei Wunsch auch im Super-Mode. **rk**

Meine Meinung: Das ist der Stoff, aus dem Weihnachtshits gemacht werden! In Donkey Kong 64 stecken so viele Bananen-Items und Überraschungen, dass ihr vermutlich den ganzen Winter brauchen werdet, um alles zu entdecken. Fünf Charaktere mit speziellen Eigenschaften und Fähigkeiten, Animationen zum Schmun-



SUPER

zeln an allen Ecken und Enden, lustige Frucht-Schusswaffen und freakige Kong-Freunde lassen euch nicht mehr von der DK 64-Welt loskommen. Dazu kommen noch Mini-Games in allen Varianten und Formen – genial! Nur manchmal driftet das Dschungel-Erlebnis dank ewig langer Wege fast in Arbeit ab. Buy it!



Während nimmt seine Hin-Rennen für mich aus Mann und Gfammer, die Twitter hoch leuchtet auch den Weg durch dunkle Gänge, was unter der Wasseroberfläche spürbar wird ohne jegliches Luft-Zeitlimit.

Jetzt ja nicht in den Treib-sand fallen – das kostet eine Viertelmelone. **Lubert** von Candy Kong.

Multiplayer-Modi

Thema Multiplayer. Man möchte es nicht glauben, aber selbst ein Jump'n-Run eignet sich für Dreißig-Mal mehr als für einen Party-Spiel. Als auf einem Party (Konfrontation) für bis zu vier Spieler in zehn verschiedenen Szenarien werden. Man



| | |
|------------------------|--|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieletyp: | 3-D-Jump'n-Run-Adventure |
| Datenträger: | Modul 256 MBit |
| Hersteller: | Rare |
| Testversion: | Nintendo |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | Modulintern, 3 Slots |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Features: | Expansion Pak (notwendig), Rumble Pak ca. 149 Mark (inklusive Exp Pak) |
| Preis: | |
| Geeignet ab: | frei |
| Grafik: | 93% |
| Musik: | 84% |
| Sound: | 90% |

94%

SPIELSPASS



Ruff'n Tumble

SHORTCUT

- niedliche Charaktere
- Ihr steuert immer wieder andere Figuren viel Abwechslung
- etwas ungenaue Steuerung



| | |
|-----------------|----------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Jump'n Run |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Eurocom |
| Testversion: | GT Interactive |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card |
| Schwierigkeit: | 5-6 |
| Features: | CLAY ANIMS |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 73% |
| Musik: | 69% |
| Sound: | 71% |

73%

SPIELSPASS

Alpträume! Jeder von uns kennt diesen ekelhaften Augenblick, wenn sich im tiefsten Schlaf die mühevoll herbei geträumte Rettungsschwimmerin urplötzlich in einen übelgelaunten Chefredakteur verwandelt. Da hilft kein Fluchen und auch kein Glas warme Milch – ein fieser und immer zum unpassendsten Zeitpunkt stattfindender Alptraum hat seinen Weg in euren Schlaf der Gerechten gefunden. Während unsereins solche **nächtlichen Unterbrechungen** zähneknirschend hinnimmt, gibt es Gott sei Dank Gesellen wie das Zwillingsspärrchen Ruff und Tumble. Sie beschließen, den Urhebern dieser nächtlichen Seelenstörung ein für allemal das Handwerk zu legen. Diese beiden furchtlosen Geschwister haben sich zum Ziel gesetzt, den Alptraum für alle Zeiten auszuschalten. Um das zu erreichen, müssen sie jedoch 40 gefangen genommene "Winks" befreien, die für angenehme Träume verantwortlich sind. Doch das gestaltet sich doch schwieriger, als es zu Beginn scheint. Denn das personifizierte Böse in Form des Fieslings NiteKap setzt alles daran, euch von der Befreiung abzuhalten. Es versteht sich von selbst, dass Burschen, die im Stande sind, euch die Nacht inklusive darauf folgendem Tag zu verderben, keine leichten Gegner sind. Um wenigstens den Funken einer Chance zu haben, könnt ihr immerhin in den Traumwelten, in denen die Kämpfe stattfinden, verschiedene Rollen annehmen. Je nach gewähltem Charakter verfügt ihr so über übernatürliche Fähigkeiten, die euch das Weiterkommen stark erleichtern. Ob als Monster mit besonders hoher Geschwindigkeit und Kraft, als Missile-schießender Roboter oder als Ninja mit der Fähigkeit,



fremde Gedanken zu beeinflussen – alles ist besser als dem ultimativen Bösen in eurer zerbrechlichen, menschlichen Gestalt gegenüber zu treten. Der Kampf erstreckt sich insgesamt über sechs verschiedene Level, die euch mit so surrealen Umgebungen wie einer versunkenen Stadt **la Atlantis**, einem Piratenschiff oder einem weit entfernten Planeten konfrontieren. Diese sind wiederum in unzählige Unter-Level unterteilt, wobei jeder mit eigenen **Überraschungen** aufwartet. So müsst ihr z.B. im Schloss-Level ein Drachen-Rennen bestreiten, das es wirklich in sich hat. Auch sonst mangelt es **Ruff'n Tumble** nicht an Ideen. Denn abgesehen von den verschiedenen Charakteren, die je nach Situation eingesetzt werden

Meine Meinung:

Ruff'n Tumble kommt leider nicht an Hits wie Spyro 2 oder Crash heran. Dennoch schaffen es die witzigen Einfälle und die niedlichen Charaktere, euch in ihren Bann zu ziehen. Gerade die Möglichkeit, durch das Annehmen anderer Persönlichkeiten neue Fähigkeiten zu erhalten, ist genial. Wären nicht



GUT

die technischen Mängel und die auf Dauer etwas einfallslose Grafik, hätte dieses Game durchaus einen Klassiker bekommen können. So bleibt unterm Strich nur ein überdurchschnittliches, wenn auch nicht perfektes Jump'n-Run. Genre-Fans sollten auf jeden Fall einmal einen Ausflug ins Land der Träume riskieren.



Die Grafik erinnert bei Ruff'n Tumble ein wenig an Rayman. Alles ist schön bunt und niedlich.



Für das Aufsammeln der Z's erhaltet ihr ein Extra-Leben. Der Geist versucht euch diese wieder zu klauen.

Selbst Franksteins Monster stellt sich euch in den Weg. Die Zahnräder benötigt ihr zum Öffnen verschlossener Türen.



wollen, warten unzählige Rätsel auf euch, die sich nur mit viel Fantasie und Geduld lösen lassen.

Neben der ungewöhnlichen Background-Story erwarten euch solide 3D-Jump'n-Run-Welten, die für jede Menge Abwechslung sorgen. Leider schafft es die virtuelle Kamera nicht immer, die bestmögliche Übersicht zu bieten. Deshalb seid ihr insbesondere bei engen Sprungpassagen gezwungen, per Hand nachzujustieren, um nicht unnötig ein Leben zu verlieren. Dies ist insbesondere schwierig, da die Steuerung nicht so präzise reagiert, wie es manchmal nötig wäre. ab

Snow Surfers



Sieht gut aus und spielt sich unkompliziert – leider läuft die ganze Sache zu langsam ab.

Unter dem Namen *Snow Surfers* verbirgt sich nichts anderes, als das in Ausgabe 10/99 getestete *Cool Boarders Burrn!*. Die PAL-Version bietet bis auf geändertes Menüdesign und Sponsoren wie Salomon und Bonfire keine großartigen Veränderungen. Obwohl – die nun etwas langsamere Spielgeschwindigkeit darf natürlich nicht unerwähnt bleiben. Stelle schon das japanische Original keine Geschwindigkeitsrekorde auf, droht euch hier bei einigen Passagen der Tiefschlaf. Großes Minus: **Die PAL-Anpassung ging wohl in die Hose.** Das Gameplay blieb aber unverändert, nach wie vor brettert ihr mit einem von nun sieben – neu ist der Charakter Jimmy (White?), zwei weitere wie z.B. ein extrem cooler und ziemlich flinker Schneemann können freigespielt werden – durch Wälder, Dörfer und Höhlensysteme und hetzt von einem Checkpoint zum nächsten. Das Streckendesign ist mit einigen Shortcuts recht gut gelungen und wartet mit witzigen Hindernissen auf. Von Spielmodi werdet ihr nicht gerade erschlagen, denn außer Halfpipe, Abfahrt und VS. wird nichts geboten. Der Sound gibt sich für ein Snowboarding-Game ziemlich ungewöhnlich, und bietet euch eingängige Hip-Hop und House-Rhythmen. Die VGA-Box wird übrigens nicht unterstützt und konnte auch durch den Swap-Trick (siehe News) nicht zum Einsatz gebracht werden. Dies kann allerdings auch daran liegen, dass unsere Review-Versionen nur mit einer vorher eingelegten System-Disk laufen. Sobald wir Näheres wissen, teilen wir es euch mit. *cd*



GEHT SO

Meine Meinung: Mich konnte ja schon die japanische Version nicht sonderlich begeistern, die PAL-Umsetzung wurde in einigen Punkten sogar noch schlechter. Zum einen wäre das missglückte Menüdesign anzumerken, das einfach nur fade und lieblos gestaltet wurde. Was aber viel mehr ins Gewicht fällt, da dadurch Spielgefühl

SHORTCUT

- + lange, verwinkelte Strecken
- + coole Charaktere
- + eingängiger Soundtrack
- langsamer als das Original

Snow Surfers

| | |
|-----------------|---------------------------|
| System: | Dreamcast |
| Spieltyp: | Snowboarding |
| Datenträger: | 1 GD ROM |
| Hersteller: | UEP Systems |
| Testversion: | Saga |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) |
| Speicheroption: | VM 4 Blöcke |
| Schwierigkeit: | 6-8 |
| Features: | dt. Menüs, Vibration Pack |
| Preis: | 100 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Grafik: | 81% |
| Musik: | 79% |
| Sound: | 75% |

71%

SPIELSPASS

stark beeinträchtigt wird, ist die Geschwindigkeit. Die Fahrer rutschen jetzt so quälend langsam die Pisten hinter, dass man auf langen Geraden locker mal zwischendurch auf die Toilette gehen könnte. Zumindest mit den neuen Charakteren ändert sich dies aber wieder ein wenig – der Schneemann fährt doch etwas schneller als die anderen.

Wir machen auch Hausbesuche!

PSX Pro Carry Case

– Staubsicherer Koffer für die Playstation³ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

– mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal normal; Auto Reload und Auto Fire – Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

– mit Rumble-Effekt Auto Fire/Slow Motion

DM 79.95*



Das offizielle XPLODER Buch

inkl. Expansion-CD
100 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
X-Link-Software
neue Cheatdatenbank mit XPLODER-Codes

DM 29.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de



Dino Crisis



Jetzt solltet ihr die **Werkzeuge** aus dem Rucksack holen, die ihr dabei habt – mit den Raptoren **in** nächster Nähe nicht zu spielen.



Der Adrenalinspiegel steigt ins Unermessliche: Ich will kein T-Rex-**Illage** werden! Ihr müßt so lange vor dem gefräßigen Monster flüchten, **in** der PC-Lapine Rick die Tür entriegelt hat.

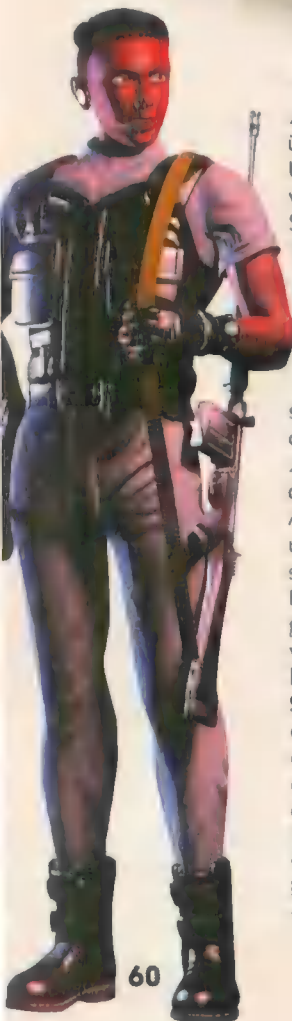
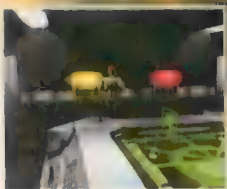
SHORTCUT

- + PAL-Version Uncut
- + gute deutsche Übersetzung
- + Gänsehaut-Soundtrack
- zu wenige Dino-Arten und Waffen
- Animationsverluste



Im Allerheiligsten des Third-Energy-Labors **in** unser Team dem teuflischen Wissenschaftler Dr. Kirk auf der Spur – ohne DDKs gibt's aber kein Weiterkommen.

Die PAL-Version bietet euch deutlich mehr Munition als das NTSC-Original – gut so!



Nun fallen die Riesenechsen aus der Urzeit auch im PAL-Format über unvorsichtige Söldnereinheiten her. Um hierzulande den Verkaufserfolg dieses vierten Überlebenstrips aus den Capcom-Schocker-Labors zu sichern, hat Virgin das Spiel übrigens mit einem neuartigen Kopierschutz versehen und deshalb uns arme Tester mit der goldenen Master-Disc nicht einen Moment aus den Augen gelassen. Ts, ts – kein Vertrauen in die Presse mehr heutzutage! Mal sehen, wie lange der (nach den vergeblichen Versuchen in *Medevil* und *V-Rally 2*) diesmal hält. Zum Spiel selbst: Wie in diesem Genre üblich, haben wir uns mit Argus-Augen auf etwaige Veränderungen und Cuts gestürzt und können euch in diesem Zusammenhang fast ausschließlich Positives berichten: Es wurde weder etwas geschnitten (sämtliche Blutspuren und von Dinos verstümmelte Wissenschaftler liegen nach wie vor auf der **mysteriösen Südsee-Forschungsinsel** verstreut) noch die Stimmung durch eine verhunzte Synchronisierung verdorben. Lediglich eine dezente und fehlerfreie, stets zu den guten englischen Dialogen passende deutsche Übersetzung als Untertitel unterstützt weniger sprachgewandte Reptilienjäger bei der Arbeit bzw. der Suche nach wichtigen Hinweisen.

Mehr Schießereien!

Auch unser Wunsch nach mehr Munition wurde (zumindest im Easy-Modus) erhört: Anstatt euch hier im Gegensatz zur Japan-Version mit dem Herumpantschen von Blutstillern, Betäubungsmitteln und Verstärkern herumärgern zu müssen, die nur unnötige Zeit in Anspruch nehmen und ohnehin nicht zum Spielspaß beitragen (Dino mit einem Pfeil matt gesetzt, Raum kurz verlassen und wenig später steht das Mistvieh wieder), bekommt ihr nun genug Futter für die "echten" Kanonen (Pistole, Shotgun und Granatwerfer), um den blutrünstigen Monstern den Garaus machen zu können, bevor sie euch an den Armen durch die Luft wirbeln, mit einem Schwanzschlag entwaffnen oder in Rudeln zerfleischen. Dafür reduzierte man die Zahl der Continues von 30 auf fünf, was jedoch durch eine Vielzahl von **Instant-Wiederbelebungs-kästen** wieder wettgemacht wird. Schließlich fielen der PAL-Konvertierung noch einige Animationsphasen der Hauptdarstellerin zum Opfer, so dass einem Sprints etwas langsamer vorkommen als noch in den NTSC-Varianten. Für alle, die noch nichts von *Dino Crisis* gehört haben, an dieser Stelle nochmal ein Kurzabriss der Story: Um ein

offensichtlich außer Kontrolle geratenes Experiment des Wissenschaftlers Dr. Kirk unter Kontrolle zu bringen, landet ein vierköpfiges Spezialeinsatzkommando auf der Insel, die sowohl einem Labor als auch einer Festung gleichkommt. Fortan geht es ums nackte Überleben gegen **bis-sige Raptoren**, unberechenbare Flugechsen und natürlich dem riesigen T-Rex, der es perfekt schafft, zu den unpassendsten Zeiten aufzutauchen und euch die Hölle heiß zu machen. Ihr schlüpft in die Rolle der resoluten, aber manchmal etwas unbeholfenen Söldnerbraut Regina und kämpft euch mittels ständigem Kontakt mit dem Computerexperten Rick und dem zwielichtigen Commander Gail bis in die innersten Bereiche der Anlage vor, um das Geheimnis der Dinos zu lüften und den flüchtigen Dr. Kirk zu schnappen. Euer Weg ist dabei im Gegensatz zu den ersten beiden *Resident Evil* nichtlinear und auch sonst mit allerlei **unerwarteten Wendungen im Plot** versehen. Oft kommt es zu schwierigen Entscheidungen, bei denen ihr entweder dem Rat/Plan von Rick oder Gail folgen müsst. Lieber dem Hilferuf



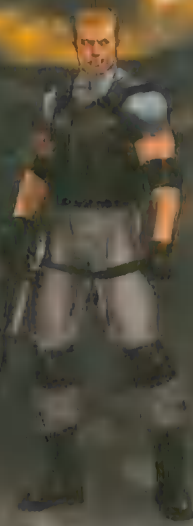
Kein Survival-Horror-Abenteuer ohne ein kleines Kisten-Verschiebe-Rästel – ein Capcom-Klassiker.



Die kleinen Dino-Hüpfier sind zwar ungefährlich, aber lästig.



Alle blutigen Effekte wie diese verletzte Leiche bleiben auch in der deutschen Version enthalten.



Commander Gall spielt nicht mit offenen Karten ...



eines Team-Mitglieds folgen oder dem vorbeihuschenden Schatten auf dem Überwachungsmonitor nachspionieren? Sich den Weg durch ein Dino-verseuchtes Gelände mit Waffengewalt freischießen (Gail: "I'll take 'em out one by one if necessary!") oder durch einen Codegeschützten Geheimgang entkommen? Durch diese vielfältigen Möglichkeiten erhöht sich auch der Replay-Wert von *Dino Crisis* mit dem Ziel, es unter fünf Stunden zu schaffen (ein Bonus-Spiel wird freigeschaltet). Man muss aber auch deutlich sehen, dass *Dino Crisis* kein *Resident Evil* ist:

Mehr und anspruchsvollere Puzzles als in Resident Evil

Das Hauptaugenmerk wurde etwas in die Richtung "Puzzles" verschoben (viele Digital Door Key-Rätsel, wiederbeschreibbare Codekarten, Passwörter und benötigte Fingerabdrücke erschweren das Fortkommen), während die Duelle mit den zwar realistisch angreifenden Dinos etwas steril ablaufen und nicht das gleiche Schocker-Gefühl wie die G-Virus-Mutationen hervorrufen. Zudem gibt's viel zu wenig Knarren (drei mit verschie-

denen-Ausbausturen) und Echsen (vier: Raptoren, Flugsaurier, Mini-Hüpfier und die großen Brüder der Raptoren plus dem Boss-T-Rex), um den Action-Part ausreichend abwechslungsreich zu gestalten. Das Spiel lebt in erster Linie von den kniffligen Rätseln (die jedesmal wieder auf die Probe stellen und weitgehend nicht auswendig gelernt werden können) und dem spannenden Wechselspiel zwischen den Charakteren sowie der gruseligen Gänsehaut-Musikunterma-

lung. Fans der genialen *RE*-Wunderkisten mit magisch transportiertem Inhalt müssen für *Dino Crisis* umdenken: Hier werden Items in verschiedenfarbigen Wandboxen (gelb, rot etc.) verstaut, die nur mit einer gewissen Anzahl Mini-Schlüssel geöffnet werden können. Also: Deponiert ihr die wichtigen DDKs in einer gelben Box, könnt ihr sie auch nur aus einer solchen wieder bekommen! Ach ja, alle Trickser aufgepasst: Virgin hat sämtliche Zahlencodes für die deutsche Version verändert, um es Schummeln so schwer wie möglich zu machen. rk

Meine Meinung: Glückwunsch an Virgin für die (mit Ausnahme der Balken) gelungene PALisierung des Horrorschockers. Mir persönlich kommt allerdings der Action-Part (wenig Waffen und Dino-Arten) etwas zu kurz und die Codekarten- und Item-Rennerei gegen Ende zu gehäuft vor, um an *Resident Evil* vorbeizuziehen. Die Echtzeit-3D-Optik (allerdings ohne Möglichkeiten der Kamerabeeinflussung) mag zwar das Geschehen flüssiger wirken lassen, zum Detailreichtum und damit der Atmosphäre der vorgerenderten Zombie-



SUPER

Räumlichkeiten, die gerade in *Bio Hazard 3 Last Escape* einen neuen Höhepunkt erreicht haben, fehlt jedoch noch eine Menge. Dennoch bietet *Dino Crisis* spannenden Horror-Spaß mit einer Top-Puzzle-Qualität, die es zu einem würdigen Vertreter von Capcoms Survival-Horror-Serie macht. Die nichtlinearen In-Game-Wege, erspielbare Bonus-Kostüme und -Games sorgen für die Langzeitmotivation. Gut, dass man auch die trashigen B-Movie-Dialoge beibehalten hat, die viel zum Spielspaß beitragen.

DINO CRISIS

| | |
|-----------------|------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Survival Horror |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Capcom |
| Testversion: | Virgin |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 4(Easy), 6(Hard) |
| Features: | Shock |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 84% |
| Musik: | 85% |
| Sound: | 83% |

85%

SPIELSPASS

Fussball Live



Grafisch kann sich *Fussball live* durchaus mit *FIFA 2000* messen. Die Animationen wirken stellenweise besser.

Dieser sanfte Schuss dürfte wohl keine Gefahr darstellen.

Diese Aufgabe erfüllt der Goalie mit Bravour. Ansonsten tut er sich etwas schwer.



Irgendwie war es nur eine Frage der Zeit, bis der allmächtige Sony-Konzern sich dazu entscheiden würde, das so publikumsattraktive Fussball-Genre unter eigene Fittiche zu nehmen. Lange genug musste der Weltkonzern hinnehmen, dass Firmen wie EA Sports den Referenz-Thron der weltweiten Sportart schlechthin für sich alleine beanspruchen. Das Ergebnis dieses Kampfes der Giganten nennt sich *Fussball Live* und dürfte, wenn ihr diese Zeilen lest, bereits überall im

Handel sein. Um es gleich vorweg zu nehmen, Sony hat sich wirklich nicht lumpen lassen. So stehen euch in *Fussball Live* über 200 Mannschaften zur Verfügung, die ihr auf Wunsch noch nach eigenem Gutdünken verändern oder eventuell real passierenden Ereignissen anpassen könnt. Es versteht sich hoffentlich ebenso von selbst, dass ihr diese Teams neben vorgegebenen **Herausforderungen einer WM**, einer EM und sogar so exotischen Events wie einer TM3-Champions-League auch in eigens kreierte Meisterschaften auf eine harte Probe stellen könnt. Um es auf den Punkt zu bringen: In diesem Aspekt steht das Game dem Options-Giganten *FIFA 2000* in keiner Weise nach. Doch was ist ein umfangreiches Optionsmenü ohne entsprechende Handlungsmöglichkeiten? Nichts! Und auch in diesem Aspekt hat Sony ganze Arbeit geleistet. Nicht nur, dass euch ebenso viele Ballmanöver möglich sind, auch deren Durchführung gestaltet sich durch ein einfaches Handling und eine leicht durchschaubare Tastenbelegung mehr als intuitiv. Es gibt eigentlich kaum ein Manöver, das eure Vorbilder (soweit vorhanden) auf dem Rasen praktizieren, das euch nicht mittels des Analog-Pads förmlich in den Schoß gelegt wird. Sei es Sprinten, Foulen (wobei euch vier verschiedene Varianten zur Auswahl stehen) oder Tricksen; nach wenigen Minuten könnt ihr mit dem virtuellen Ball mehr Dinge anstellen, als mit einem echten im ganzen Leben. Eingefleischte *FIFA*-Fans werden sich höchstens in Bezug auf den eher aus Golf oder Billard-Spielen bekannten Energie-Balken umstellen müssen. Denn selbst, wenn ihr euch direkt vor dem gegnerischen Tor befindet, reicht es bei weitem nicht aus, einfach den Schuss-Button zu drücken.

Denn dieser konfrontiert euch mit einer sich selbständig aufladenden, dreigeteilten Power-Leiste, in der ihr zu einem bestimmten Zeitpunkt den Knopf drücken müsst. Während ihr im ersten Drittel noch einen direkten, und meist unhaltbaren Flachschiess abgibt, erzielt ihr mit der zweiten Markierung einen etwa auf Kopfhöhe des Goalies angesiedelten Schuss. Erst wenn ihr beide Chancen vertut, geht der Ball hoffnungslos übers Netz. Sobald ihr die Steuerung intus habt, schafft gerade dieser unglaublich schnelle Einstieg Platz und Zeit um sich einer raffinierten Strategie und **durchdachten Spielzügen** zu widmen. Leider spielen euch auch in *Fussball Live* die virtuellen Kollegen etwas zu oft einen bösen Streich.

Klar wäre es zuviel verlangt, von CPU-Kickern dieselbe Leistung zu verlangen wie von in Millionen DM aufgewogenen realen Superstars, doch ein bisschen mehr Mitdenken würde den Realismus durchaus fördern. So erweisen sich eure Stürmer durchaus als fähige Mitspieler, doch spätestens eure

Abwehr und der unter Valium gesetzte Torwart verleiten zu massiven Zweifeln in die CPU. Man sollte dabei andererseits nicht vergessen, dass eigentlich selbst die besten Fussball-Sims mit einem großen Problem in puncto **"eigener Strafraum"** zu kämpfen haben. Für Realismus-Fans sei angemerkt, dass 13 Original-Stadien (+erspielbare Extra-Austragungsorte) und die original Synchron-Stimme von Reinhold Beckmann integriert wurden. Leider schafft es jedoch auch dieser Kommentator nicht, wirklich aufs Spiel einzugehen und wiederholt sich nach kurzer Zeit zu oft. Kann man aber verschmerzen. ab

SHORTCUT

- + viele Original-Lizenzen
- + gute Grafik
- + eingängige Steuerung
- lasche Torhüter



Fussball Live

| | |
|-----------------|-----------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Fussball-Simulation |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Team Soho |
| Testversion: | NEIN |
| Spieler: | 1-8 |
| Speicheroption: | Memory Load |
| Schwierigkeit: | 6-7 |
| Features: | Dual Shock, Multi-Tap |
| Preis: | ca 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 81% |
| Musik: | 78% |
| Sound: | 76% |

81%

OPTISPECS

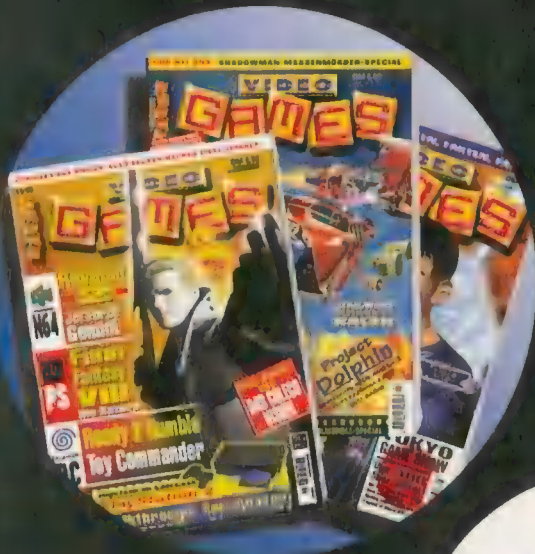
Meine Meinung: Es ist eine schwierige Aufgabe, sich zwischen *Fussball Live* und der derzeitigen Referenz *FIFA 2000* zu entscheiden. Beide *Games* sind zweifellos mit sehr viel Sorgfalt entwickelt worden und schenken sich in Bezug auf ihre Optionsvielfalt wirklich nichts. Im Grunde genommen ist es eine reine Glaubenstrage, ob ihr dem mehrmals weiterentwickelten *FIFA 2000* oder dem Newcomer *Fussball*



SUPER

Live den Vorzug gebt. Genre-Neulinge sollten beide *Games* zumindest mal Probieren und alle langjährigen EA-Fans werden sich bestimmt schneller mit der altbekannten *FIFA*-Reihe anfreunden können. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass sowohl Animationen als auch Spieltempo bei *Fussball Live* etwas besser sind und somit für Hardcore-Fans deshalb ein Grund zum testweisen Umstieg besteht.

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausfüllen Coupon an Video Games, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20, 80452 München, oder unter 099/200 281-22 bzw. oder per E-Mail unter wsk@vgg.de einbestellen!

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Sollte ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil! (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift _____
Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 7 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zu Vermeidung der Mißverständnisse genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ CVC99

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color
- Game Boy
- Neo Geo

Widerrufrecht: Dieses Formular gilt für den Druckbereich. Einmalig. Video Games, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20, 80452 München. Einmalig. Video Games, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20, 80452 München. Einmalig. Video Games, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20, 80452 München. Einmalig. Video Games, Abo-Service CS, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Extreme 500

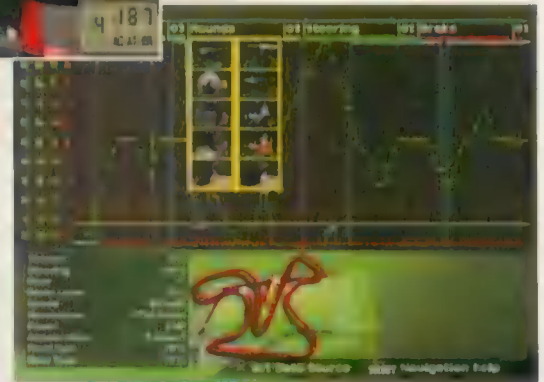
Auch wenn sie beim breiten Publikum nicht annähernd so bekannt ist wie die Formel 1, hat sich die Motorrad-WM zuletzt Dank guter deutscher Fahrer wie dem Pechvogel Ralf Waldmann und dem Nachwuchstalents Alex Hofmann eine feste Fangemeinde gesichert. Die Faszination liegt natürlich nicht zuletzt an den extremen Geschwindigkeiten und den unzähligen Positionskämpfen, die ein Höchstmaß an Spannung versprechen. Der deutsche Hersteller Ascaron hat nun mit *Extreme 500* eine Simulation für die PlayStation veröffentlicht, die den Flair der rasenden Zweiräder in unsere Wohnzimmer bringen soll. So stehen dem Spieler alle 15 in der Realität erfahrenen Kurse zur Verfügung, doch mussten in Ermangelung einer offiziellen Lizenz die Namen der Strecken vertauscht werden. So ist es euch zwar möglich, ein Rennen auf dem Nürburgring zu absolvieren, doch wird dieser als Österreichring bezeichnet. Ebenso verzichten müsst ihr auf sämtliche Original-Fahrer, doch mit Hilfe eines Nameseditors ist auch dieses Problem schnell behoben. Je nach Können habt ihr die Wahl zwischen der langsameren 125cc-Klasse, den ausgewogenen 250cc-Maschinen oder aber den kraftstrotzenden und schwer beherrschbaren 500cc-Rennern. Unabhängig für welche der Klassen ihr euch entscheidet, könnt ihr vor dem eigentlichen Rennbeginn einige Testrunden drehen. Während dieser werden sämtliche Telemetriedaten via Datarecording genau aufgezeichnet und können später eingehend analysiert werden. Anhand der Testdaten können Perfektionisten die Getriebeübersetzung und das Bremsverhalten der Maschinen modifizieren. Vor allem die Möglichkeit, die richtige Ideallinie zu finden hilft sehr. Im eigentlichen Rennen stehen euch bei der Weltmeisterschaft oder einen GP mehrere Trainingseinheiten zur Verfügung bevor dann im Qualifying eure Startposition festgelegt wird. Im einfachen Rennen könnt ihr selbst bestimm-



Trotz Spargrafik und 2-Phasen-Animation ist der Bildaufbau recht langsam.

Auch die Cockpit-Perspektive reißt nicht vom Hocker. Eher im Gegenteil...

Einer der Highlights des Games ist das umfangreiche Set-Up und Telemetriemenü.



men, von welchem Startplatz ihr losfahren möchtet. Die bis zu 24 gegnerischen Biker verhalten sich je nach gewähltem Realitätsgrad strohdumm bis durchschnittlich intelligent, wobei sie allesamt richtigen Kampfgeist vermissen lassen und sich relativ stur an die ausblendbare Ideallinie halten. Technisch kann das Game trotz des erkennbar guten Willens nicht überzeugen. Die Grafik vermittelt in keiner Weise das nötige Geschwindigkeitsgefühl und auch das Beschleunigungsverhalten erinnert eher an schnelle Fahrräder. Dieser Kritikpunkt wäre mit einigen Einschränkungen noch zu verkraften wenn zumindest die optische Präsentation stimmen würde. Doch leider sehen die pixeligen Fahrer nur mit sehr viel Fantasie nach menschlichen Geschöpfen aus und auch die zwar korrekt aber langweilig nachgebildeten Strecken lassen Zwei-

fel an der Programmierung aufkommen. Leider nicht mehr ganz zeitgemäß – selbst auf der PlayStation 1. Um Pop-Ups weniger offensichtlich zu machen, wurde übrigens zu einem Trick gegriffen. Anstatt Bäume, Tribünen und Werbetafeln aus dem nicht erscheinen zu lassen erscheinen diese erst als **durchsichtige Schatten** um dann schrittweise festere Konturen anzunehmen. Ein merkwürdiger Anblick. Ansonsten bietet das Game alle Standards (Ghosttracer, Arcademosus und 2-Player-Splitscreen) die man heutzutage bei einem Rennspiel erwarten kann. ab

SHORTCUT

- Originalkurse und Bikeklassen
- nur halbwegs realistisch pixelige Grafik
- sehr langsamer Bildaufbau (Pop-Ups)



Extreme 500

| | |
|-----------------|----------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Rennspiel |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Ascaron |
| Testversion: | Ascaron |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card |
| Schwierigkeit: | 7-8 |
| Features: | Multiplayer, Sprachausgabe |
| Preis: | 99,- € |
| Geeignet ab: | 12 Jahre |
| Grafik: | 46% |
| Musik: | 66% |
| Sound: | 65% |

63%
SPIELSPASS

Meine Meinung: Wenn ich mir die langweilige Grafik ansehe, wäre die Verlockung groß, euch mit meinem "Hilfe"-Gesicht von diesem Game abzuschrecken. Doch dank der präzisen Steuerung mittels beider Analog-Sticks und dem umfangreichen und realistischen Telemetrie-Part schafft es das Game doch noch in das



NA JA

Mittelfeld. Wäre bei der grafischen Umsetzung deutlich mehr verbessert worden, wäre dieses Game zumindest für Fans des Genres eine echte Alternative gewesen. So kommen leider nur Bildschirm-Mechaniker, die stundenlang mit verschiedenen Einstellungen herum probieren möchten, auf ihre Kosten. Schade drum!



RACHEL, UNSER FUN-GIRL MEINT:

Drei Dinge braucht der PlayStation Fan:
Kompetente Tests, clevere Tricks und
brandheiße Infos. Genau das findet
Ihr im **Playstation Fun Magazin**.

NEU!
HISS BISHER: PlayStation

Hast Du genug **FUN?**

Mehr **Seiten!**



Mehr **Features!**



Mehr **Tests!**



Mehr **Cheats!**



Mehr **News!**

Mehr **Lesespaß!**

Heft mit CD
für **DM 12,80**

Ab 3. November
am Kiosk





Crash Team Racing

SHORTCUT

- + coole Charaktere mit funny Sprachausgabe
- + tolles Streckendesign
- + super Handling
- wenn's was wirklich negatives gibt, dann dass es 100% Klon ist.



Bisher mußten Fun-Cart-Racing-Fans mit Multiplayer-Ambitionen immer neidisch auf die N64-Fraktion, die mit *Diddy Kong Racing* und dem Nachfolger des SNES Hits *Super Mario Kart 64* allerbestens mit diesem Genre bedient war, schielen. Bis auf *Speed Freaks* aus dem Haus Funcom (VG 09/99; 76%), das bereits sehr überzeugende Ansätze liefern konnte, im Detail aber doch versagte und zu den oben genannten Größen wertungstechnisch nicht annähernd aufschließen konnte, herrschte auf der PlayStation bis zu diesem Zeitpunkt eher tote Hose. Dies wird sich nun aber gewaltig ändern, denn jetzt betritt der wohl **bekannteste Bandicoot der Welt**, Sonys Hüpf- und Renn-Maskottchen Crash, die Rennbühne und will die Konkurrenz von hinten aufrollen. Und dies gelingt ihm zumindest auf seiner Heimat-Plattform ohne Probleme – *Speed Freaks* wird bereits in der ersten Kurve locker-flockig überholt und muß sich bis zum Ende des Rennens mit dem Blick in die Auspuffrohre der tierischen Konkurrenz zufrieden geben.



Auch hoch über den Wolken zwischen mächtigen Luftschiffen verteidigt ihr eure Ehre als Rennprofi.



Jetzt wird gefragt: Nur - mit 'ner Dynamitkiste aufm Kopp lebt sich's nicht lange.

Da bin ich platt Mann! Achtet immer auf herumrollende Fäßer oder Steine.

Die Lachnummer

Einen Grund, warum Crash, sein ewiger Widersacher Cortex, Coco und all seine Freunde und Erzfeinde plötzlich auf fiese Jump'n-Run-Duelle verzichten und sich hinter das Steuer verschiedenster Kart klemmen, gibt es selbstverständlich auch – nur ist diese Background-Story, wie eigentlich meistens, eher unwichtig und vernachlässigbar. Nur so viel: Das eklige Alien Nitrous Oxide beschließt, die Erde zu übernehmen und kann nur gestoppt werden, wenn es in einem Kart-Duell besiegt wird – die übliche Art, Konflikte zu lösen eben. Zu Beginn wählt ihr eure Favoriten unter den gebotenen Charakteren, die sich im **Fahrverhalten kräftig unterscheiden**. Crash z.B. gibt sich als der souveräne Allrounder und ist vor allem für Anfänger



durch gute Straßenlage und annehmbaren Top-Speed erste Wahl. Coco hingegen beeindruckt durch enorme Beschleunigung, kann aber im Punkt Endgeschwindigkeit nicht so ganz mit der Konkurrenz mithalten. Im Gegensatz dazu steht der schnelle Tiny, der aber ewig braucht, um auf Touren zu kommen und gerne auch mal einen Ausflug abseits der Strecke wagt. Dann findet ihr euch also im **Adventure-Mode** auf einer in diverse Themengebiete (Winterlandschaft, sonniger Karibik-Strand etc.) wieder und erreicht von dort aus durch Levelportale die einzelnen Rennstrecken. Um das nächste Portal zu öffnen ist übrigens ein erster Platz zwingend notwendig. Habt ihr dies geschafft, könnt ihr dann entweder das nächste Rennen bestreiten oder den selben Kurs nochmal auf **zwei verschiedene Arten** bestreiten. Im CTR-Token-Race erhaltet ihr nach erfolgreicher Lösung der gestellten Aufgabe eine Münze und im Relic-Race winkt ein mystisches Artefakt. Dabei sind in ersterem entweder die drei Buchstaben C, T und R auf den Strecken zu finden und einzusammeln und nebenbei soll noch das Rennen als erster



Im Visier: Wenn jetzt nicht bald ein Schutzschild-Extra auftaucht, sieht's schlecht aus.



Player 1: Die Totem-Maske Aku Aku schützt euch kurzzeitig vor Attacken.

Grausame Botanik: Für fleischfressende Pflanzen stellt ihr das Leibgericht dar – nur die Reifen scheinen nicht zu munden.

gewonnen werden. Dies gestaltet sich gar nicht mal so einfach, da die Buchstaben meist gut versteckt und weit abseits der Ideallinie platziert wurden. Oder aber ihr sollt innerhalb eines Zeitlimits eine vorgeschriebene Anzahl von Kristallen einsammeln – diesmal ohne nervige Gegner. Ein Artefakt erhaltet ihr, wenn ihr drei Runden in einer vorgegebenen Zeit beendet. Diese Zeit könnt ihr jedoch normalerweise nie unterbieten, deshalb sind auf den Kurven Kisten verteilt, die nach Durchfahren den Counter für ein, zwei oder drei Sekunden anhalten. Und was bringt uns dann die ganze Mühe? Ganz klar – neue Rennstrecken und Charaktere. Sind alle Rennen eines Themengebietes gewonnen, wartet noch ein "Endgegner" auf euch, der erst nach seine Niederlage einen Schlüssel herausrückt, der den Zugang zu neuen Gebieten ermöglicht.

Bestens bekannt und altbewährt...

... sind auch sämtliche Features, die das eigentliche Rennengeschehen betreffen. Seien es nun Extrawaffen wie Schutzschild (die bekannte Totem-Maske), Homing-Missile, fiese Gift-Phiole (Minen) oder Turboboost – dies alles hat der Fun-Rennpilot schon in verschiedenen Games gesehen. Apropos Turboboost: Auch ohne dieses Extra könnt ihr euer Kart extrem beschleunigen, indem ihr entweder einen Speed-Pfeil überfährt oder kurz vor einem Sprung mit den L- und R-Tasten (sind eigentlich zum Sliden da, wie in MK hüpf ihr davor aber kurz in die Luft) noch einen zusätzlichen Hüpfert macht. Je länger ihr vor dem Aufkommen in der Luft wart, desto kräftiger wird euer Kart beschleunigt. Genial gelungen ist vor allem auch das Streckendesign, das sich schön abwechslungsreich und mit fieschen Schikanen präsentiert. Auf den verschiedenen Untergrundbelägen – ihr schlittert auf Eis und Schnee, steckt bis zum Hals in Schlamm und Dreck oder brettet mit



Boost: Auch durch die richtige Sliding-Technik könnt ihr enorm Beschleunigen.

euch in der Arena eine Missile nach der anderen um die Ohren jagt, ist dabei egal – die gesellige Runde macht halt einfach immer noch am meisten Spaß, auch wenn ihr kleinere Einbußen in der Frame-Rate oder dem Detailreichtum der Grafik in Kauf nehmen müßt. cd



| | |
|-----------------|--------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Fun-Racer |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Naughty Dog |
| Testversion: | Sony |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | Memory 1 Block |
| Schwierigkeit: | 6-7 |
| Features: | Dual-Shock-Unterstützung |
| Preis: | ca. 179,- Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Gratifik: | 80% |
| Musik: | 71% |
| Sound: | 77% |

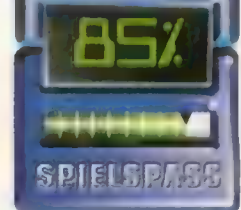
Durch öfteres Springen könnt ihr diese lästige Dynamikliste abwerfen.



SUPER

Meine Meinung: Eigentlich schon dreist, was Naughty Dog sich hier leistet. So einen frechen nahezu 1:1-Klon von Mario Kart und Diddy Kong Racing (das ja eigentlich auch schon ein Mario Kart-Klon war) habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Fahrverhalten, Charakterdesign, Extrawaffen, Spielgefühl – das alles ist uns bestens bekannt. Allerdings muß man anerkennen, daß die meisten Ideen zwar

geklaut sind, diese aber nahezu perfekt mit dem Crash-Universum verquirlt wurden. Zum Glück versuchte Naughty Dog nicht, mit Gewalt eigene Features in das Game einzubringen, sondern konvertierte einfach alle guten Eigenschaften der großen Vorbilder auf die PlayStation. Uns kann's eigentlich ziemlich egal sein – Crash Team Racing ist einfach eine Riesengaudi.





Earthworm Jim 3D



Mit einem "Peitschenhieb" animiert ihr diesen Hamster zum Laufen – dadurch wird anderswo eine Tür geöffnet.

Den anfliegenden Missiles könnt ihr durch simples Ducken ausweichen.

Mit den Homing-Eggs könnt ihr in die Ego-Perspektive schalten und so genauer zielen.

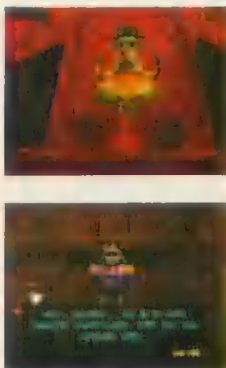
SHORTCUT

- + coole Gags
- + witziger Sound
- + Jim!
- miserable Kamera

Die Entstehungsgeschichte von *Earthworm Jim 3D* mutet an wie eine unendliche Geschichte. Vor vielen, vielen Monden begann die Firma Vis Interactive die Arbeiten am Sequel zu Shiny's kultigem Superwurm-Spektakel. Nun, eine Ewigkeit später, ist es endlich soweit – wir halten eine spielbare Version von Jims Ausflug in die Weiten des 3D-Universums in den Händen und können kaum glauben, dass dieser Titel nun doch Realität wurde – es geschehen noch Zeichen und Wunder. Doch genug Philosophie, zurück zum Game: Eines schönen Sommertages passiert Jim genau das, wovon er sich schon immer fürchtete. Nein, ihm fiel nicht der Himmel auf den Kopf! Es war eine riesige Kuh, die sein edles Haupt als Notlandeplatz auserkoren hatte. Naja, wenn Kühe in tausend Metern Höhe plötzlich realisieren, dass sie eigentlich gar nicht dazu bestimmt sind zu fliegen, kann so etwas schon mal vorkommen. Wie auch immer – Jim liegt jetzt jedenfalls in einem tiefen Koma und die Ärzte sehen keine Chance, ihn da wieder rauszuholen. Jetzt ist

Selbsthilfe angesagt. Ihr als sein Unterbewusstsein erfährt vom kleinen Hund Puppy (er ist irgendwie vertraglich dazu verpflichtet, euch hilfreich unter die Arme zu greifen), dass ihr nicht mehr alle Murmeln im Kasten habt und euch auf die Suche nach eben diesen machen sollt. Mit den gesammelten Murmeln könnt ihr dann die Türen in eure Gedanken öffnen und dort nach den wirklich wichtigen Items suchen: **den goldenen Eutern der Erleuchtung**. Nur mit denen könnt ihr wieder in die Welt der Lebenden zurückkehren. Die Controls, mit denen ihr Jim durch die Level bugsiert, sind dabei gewohnt einfach gehalten. Jim behielt alle

seine bekannten Moves wie schießen oder sich selbst als Peitsche bzw. Rotor missbrauchen bei, und bekam noch ein paar neue, in den 3D-Leveln unabdingbare Manöver spendiert. So krallt er sich an Mauervorsprüngen fest, geht in die Hocke, um gegnerischen Schüssen auszuweichen oder verschafft sich in der Ego-Perspektive einen Überblick über die Lokalitäten. Die Level sind in einzelne Abschnitte von Jims Psyche eingeteilt und konfrontieren euch mit seinen Erinnerungen, Ängsten



| | |
|-----------------|-----------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieltyp: | Jump'n-Run |
| Datenträger: | 128-MBit-Modul |
| Hersteller: | Vis Interactive |
| Testversion: | Virgin |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Controller Pak |
| Schwierigkeit: | 6-8 |
| Features: | dt. Menüs, Rumble Pak |
| Preis: | ca. 130 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Gratik: | 71% |
| Musik: | 77% |
| Sound: | 79% |

74%

SPIELSPASS



Das isst es! Eines der goldenen Euter der Erleuchtung ist unser.

Meine Meinung: Also ich bin ja der Meinung, dass es Games gibt, von denen man einfach keinen Nachfolger machen darf. Das sind Games, die sind so originell, innovativ und witzig, dass ein Sequel einfach zwangsläufig schlechter sein muss.

EJ ist ein Paradebeispiel dafür. Schon der zweite Teil war für mich eine herbe Enttäuschung, und EJ 3D führt diesen Abstieg konsequent weiter. Klar, die Prä-



GEHT SO

sentation geht bis auf die absolut missglückte Kamera voll in Ordnung, und ihr trefft auch auf alle bekannten und viele neue abgedrehte Charaktere, Musik und Soundeffekte sind witzig wie eh und je, aber das Flair des Originals suche ich

persönlich leider vergebens. Trotzdem muss man zugeben, dass der dritte Teil der Wurm-Saga ein witziges Jump'n-Run ist, das sicher viele Fans finden wird.



Vier auf einem Bild: Ganz links ist der Geheimagent aus Bratislawa (hey Bronco!), vor euch der grüne Tips-Blob und dahinter der Automat, aus dem ihr die Homing-Eggs zieht. Ach ja, Jim sollten wir auch nicht vergessen.



Erinnert sich noch wer an den Cow-Launch aus dem ersten Teil? Hier: Fridge-Launch.



Im Hintergrund seht ihr eure verlorenen Murmeln. Je mehr ihr sammelt, desto intelligenter wird Jim.

und Wünschen. In jedem Abschnitt trifft ihr auf bekannte Figuren aus den Vorgängern wie dem durchgeknallten Professor Monkey for a Head oder Evil the Cat. In jeder Stage sind einige Aufgaben, die meist aus Schalterräteln bestehen, zu erfüllen, um an die begehrten Euter heranzukommen. Einige witzige Sub-Games wie der Ritt auf einer Rakete oder dem Surfen auf einem Schwein lockern dabei den Jump'n-Run-Alltag auf. Gegner besiegt ihr mit eurer Plasma-Gun, die über unbegrenzte Munition verfügt, jedoch eine Weile braucht, um sich wieder aufzufüllen. An bestimmten Automaten könnt ihr überdies noch einige Extrawaffen ziehen, deren Auswirkungen euch zwar sicher schon aus anderen Games bekannt sind, durch ihr Design aber für das eine oder andere Schmunzeln sorgen werden. Wo sonst feuert ihr z.B. aus dem Hinterteil eines Huhns Homing-Eggs ab? Die Präsentation ist im Großen und Ganzen sehr gut gelungen und verwöhnt euch mit klaren, abwechslungsreichen Texturen, nur wenigen Polygonfehlern und einem gut ausbalancierten Leveldesign. Die Musik gibt sich ähnlich gut und passt mit schrägen Melodien wunderbar zu diesem Game. Auch die Soundeffekte, angefangen bei Jims zahlreichen Schreien über psychedelische Tiergeräusche bis zu diversen Cartoon-typischen Effekten fügen sich perfekt in das Gesamtbild ein. Nur will die Kamera bei dem ganzen Spektakel nicht so recht mitspielen. Zwar könnt ihr diese mit dem R-Button direkt hinter dem Wurm positionieren oder mit

C-links und C-rechts rotieren, was aber nur in seltenen Fällen klappt. Schade, denn dadurch geht ein großer Teil des Spielspaßes den Bach runter, denn wenn ihr weder erkennt, von wo aus gerade auf euch geschossen wird oder wo sich die nächste Plattform befindet, stellt sich schnell Frust ein. In diesem Punkt wäre noch einiges an Arbeit nötig gewesen. Dennoch sei allen, die auf witzig-abgefahrene Jump'n-Runs stehen, dieser sympathische Wurm ans Herz gelegt. cd



Nach endlosen Schalterräteln habt ihr es geschafft: Die mit sechs Türen gesicherte Scheune ist offen. Es hat sich gelohnt.



Ein Welt- park für die Wale

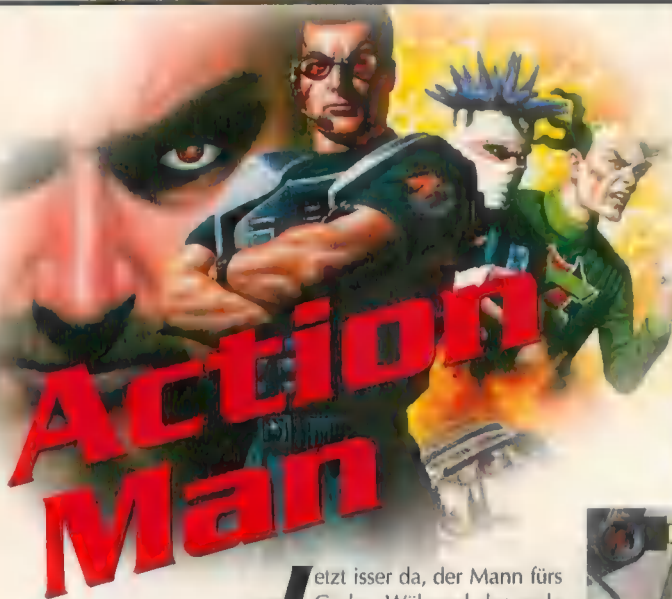
© Armin Maywald/Greenpeace

GREENPEACE

040/3 06 18-0

Jetzt anrufen,
informieren, handeln.

Fax: 040/3 06 18-100
e-mail: mail@greenpeace.de
www.greenpeace.de
Greenpeace, Große Elbstr. 39
22767 Hamburg



SHORTCUT

- + mäßige Gegner-KI
- + viel Abwechslung
- + technisch OK
- leider viel zu einfach



Auch die Mech-Spinne ist kein Gegner für euch. Vorausgesetzt, ihr wisst, wie ihr sie ärgert.

Action Man

| | |
|-----------------|-----------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Action-Adventure |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Hasbro Interactive |
| Testversion: | Hasbro Interactive |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card (1 Block) |
| Schwierigkeit: | 2-5 |
| Features: | - |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Gräflik: | 80% |
| Musik: | 75% |
| Sound: | 73% |

79%

SPIELRABE

Jetzt isser da, der Mann fürs Grobe. Während das reale Vorbild des Action Man problemlos in einen Schuhkarton passt, in China hergestellt wird und komplett aus Plastik besteht, schickt sich sein auf der PlayStation agierender Alter Ego an, James Bond Konkurrenz zu machen. Eure Aufgabe in dieser "Mission Extreme" (so der Untertitel des Games) besteht darin, den bösen Dr. X und seine Schergen von der Übernahme der Weltherrschaft abzuhalten. Obwohl euer Held es selbstverständlich bestens versteht, sich mit seinen kampf-sporttrainierten Fäusten Respekt zu verschaffen, müsst ihr nicht ohne die typischen Hilfsmittelchen eines Top-Agenten zurecht kommen. So steht euch gleich zu Beginn ein Fuhrpark zur Verfügung, der neben einem rasanten Supersportwagen ein Rennmotorrad und einen Geländewagen beinhaltet. Während ihr eines dieser Vehikel benutzt, betrachtet ihr das Geschehen aus einer stark an GTA erinnernden Vogelperspektive. Im ersten Abschnitt müsst ihr nun so acht feindliche Fahrzeuge mit euren Bordkanonen eliminieren, um dann Zugang zu den nächsten Leveln zu erhalten. Besonders schwierig gestaltet sich dies nicht, da ihr permanent mit Tipps und Ratschlägen versorgt werdet und dank der eingeblendeten Karte stets über den Aufenthaltsort der Finsterlinge im Bilde seid. Habt ihr schließlich alle feindlichen Fahrzeuge zu Schrott verarbeitet, bereitet euch eine in Spielgrafik gehaltene Zwischensequenz auf den



Wisst ihr mal gar nicht weiter, hilf euch ein Blick auf die Karte. Dort sind sämtliche wichtigen Punkte vermerkt.



Waffe bereitmachen



Manche Gegenstände lassen sich erst in der Ego-Perspektive erkennen.

Gerade habt ihr mit eurem Super-Motorrad einen weiteren Unhold erledigt. Jetzt ist der Weg zum Zwischenboss frei.

Wie ihr zuvor erfahren habt, verträgt die Pflanze kein Licht. So ein Zufall, dass ihr eine Taschenlampe dabei habt.

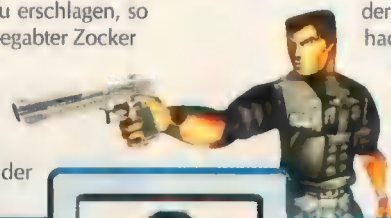


nächsten Teil des Abenteuers vor. Hier gilt es nun den geheimen Eingang in ein unterirdisches Labor zu finden. Dabei präsentiert sich euer Held aus einer isometrischen Perspektive, in welcher sich auch der Großteil des weiteren Games abspielt. Zur genaueren Betrachtung der näheren Umgebung steht euch darüber hinaus noch eine Art Ego-Perspektive zur Verfügung.

Neben den Kämpfen gegen Dr. X's Soldaten (gegen die ihr mit Explosiv-Bogen, Pistole und im Verlauf des Spiels auch mit Maschinengewehr und anderen Extrawaffen vorgeht) besteht eure Mission vornehmlich aus dem Lösen diverser Puzzles. Und damit wären wir auch schon beim gravierendsten Kritikpunkt angelangt. Wie oben bereits erwähnt, werdet ihr mit Tipps und Ratschlägen geradezu erschlagen, so das ein durchschnittlich begabter Zocker nur wenige Sekunden zum Lösen des Rätsels benötigt. Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte hier wahre Wunder

gewirkt. Ansonsten hat Action Man alles zu bieten, was das Gamerherz begehrt. Angefangen bei der sehr sauberen Grafik, den abwechslungsreichen Aufgabenstellungen bis hin zu den vielfältigen Bossgegnern gibt es kaum etwas auszusetzen. Auch die Steuerung ist nach kürzester Zeit selbst in der wildesten Action kein Problem mehr. Nur bei

der doch sehr abgehackten Sprachausgabe hätten sich die Entwickler etwas mehr Mühe geben können. ab



GUT

Meine Meinung: Eigentlich schade. Hätte man ein klein wenig mehr Wert auf einen etwas ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad gelegt, wäre einer höheren Wertung absolut nichts im Weg gestanden. So ist dieses

Spiel eindeutig zu einfach. Das mag zwar für jüngere Zocker, die wahrscheinlich auch die Spielfiguren zu Hause im

re mit viel Abwechslung und netten Einfällen, die von der Detailverliebtheit der Programmierer zeugen.

RTL World League Soccer 2000



Dank der umfangreichen Replay-Optionen können wir diesen herrlichen Fallrückzieher noch mal in aller Ruhe genießen.

Es zeugt von Mut, den an sich unangefochtenen und weltweit bekannten Referenztiteln wie FIFA 99 oder ISS 99 etwas entgegen setzen zu wollen. Doch genau dies tut THQ mit dem brandneuen Titel *RTL World League Soccer 2000*. Wie der Name bereits zeigt, wurde hier nicht ein bekannter Fußballer als werbetreibender Partner gewonnen, sondern Veronas Haussender RTL. Ansonsten gibt es an diesem Game nicht ungewöhnliches zu berichten, was jedoch nicht als Nachteil zu verstehen ist. Im Gegenteil, es stehen euch nahezu alle Funktionen der großen



Unglaublich unser Torwart hat den Elfer wirklich gehalten. Respekt!!!

Meine Meinung: Gäbe es nicht die absoluten Giganten des Genres würde RTL WLS 2000 sicher noch besser abschneiden. So bleibt unterm Strich ein handwerklich solides Game das jedoch nie die Qualität seiner Vorbilder erreicht. Dies fällt insbesondere an der eher mäßigen KI der eigenen Mitspieler und den nach kurzer Zeit sehr monotonen



GUT

Vorbilder zu Verfügung. So habt ihr die Möglichkeit mal schnell ein Freundschaftsspiel zu wagen, oder wahlweise ein Turnierspiel zu wagen. Auch internationalen Begegnungen steht

Dank zahlreicher Teams nichts im Weg. Mit bis zu drei menschlichen Kumpels könnt ihr in angenehmer High-Res-Auflösung dem runden Leder hinterher jagen, wobei selbst dann die Framerate nicht merklich sinkt. Nachdem Features wie unterschiedliche Stadien, verschiedene Wettersituationen und Nachspiele mittlerweile zum Standard gehören, müsst ihr natürlich auch darauf nicht verzichten. ab

nen Kommentaren auf. Andererseits ist die Grafik gerade für N64-Verhältnisse ungewöhnlich sauber und klar und auch das Paß/Schußsystem funktioniert sehr gut. Doch auch hier hat FIFA klar die Nase vorne. Wer ein absoluter Liebhaber dieses Genres ist und schon alles hat, kann ja mal einen Blick riskieren.



| | |
|-----------------|-----------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieltyp: | Fussball Simulation |
| Datenträger: | 96-Mbit-Modul |
| Hersteller: | Silicon Dreams |
| Testversion: | THQ |
| Spieler: | 1-4 (gleichzeitig) |
| Speicheroption: | Controller Pak |
| Schwierigkeit: | 4-7 |
| Features: | Rumble Pak |
| Ppreis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Grafik: | 76% |
| Musik: | 67% |
| Sound: | 72% |



PLAYSTATION / N64

| | |
|------------------------------|------------|
| Passport Adapter | 80,00 |
| Gamebuster Deluxe | 95,90 |
| Battle Zone | 125,00 |
| Bio Hazard III | 150,00 |
| Besa Champions 2000 | 100,00 |
| Bundesliga Stars 2000 | 100,00 |
| Carnageddon | 120/100,00 |
| Centipede | 100,00 |
| Chocobo Racing | 100,00 |
| Command & Conquer | 120,00 |
| Crash Team Racing | 100,00 |
| Croc 2 | 100,00 |
| Descent 3 | 100,00 |
| Destruction Derby II | 115,00 |
| Dino Crisis | 100,00 |
| Elmo Crisis Lösungsbuch | 35,00 |
| Donkey Kong 64 | 130,00 |
| Dune 2000 | 100,00 |
| F-1 World Grand Prix II | 95,00 |
| FIFA 2000 | 100,00 |
| Fighting Force 2 | 115/100,00 |
| Final Fantasy B | 110,00 |
| Final Fantasy Lösungsbuch | 35,00 |
| Formula 1 99 | 100,00 |
| Formula 1 99 (engl.) | 120,00 |
| Fußball Live | 100,00 |
| G-Police 2 | 100,00 |
| Grand Theft Auto II | 100,00 |
| Grand Turismo II | 170,00 |
| Hell Night | 100,00 |
| Int. Soccer Evolution | 100,00 |
| Jade Cocoon | 100,00 |
| Jet Force Gemini | 115,00 |
| Killer Loop | 100,00 |
| Legacy of Cain - Soul Reaver | 105,00 |
| Legend of Legaia | 100,00 |
| Le Manu | 100,00 |
| Lunar, The Silver Star | 170,00 |
| Mario Golf | 100,00 |
| Metal Gear S - Premium Pack | 80,00 |
| Metal Gear S - Mission CD | 50,00 |
| Mission Impossible | 100,00 |
| Madman Story | 100,00 |
| Music 2000 | 100,00 |
| NHL 2000 | 100,00 |
| No-Fear Mountain Bike | 100,00 |
| Nuclear Strike | 115,00 |
| Pacman World | 95,00 |
| Parasite Eve | 140,00 |
| Perfect Dark | 115,00 |
| Pony | 90,00 |
| Prince Hassem Boxing | 100,00 |

| | |
|----------------------------|------------|
| Railroad Tycoon 2 | 100,00 |
| Rainbow Six | 100/100,00 |
| Rayman 2 | 125/100,00 |
| Ronin Blade | 100,00 |
| Saboteur | 100,00 |
| Schlumpie | 100,00 |
| Shadow Madness | 140,00 |
| Shadow Man | 120/100,00 |
| Silent Hill | 100,00 |
| Spyro the Dragon 2 | 100,00 |
| Star Ocean | 140,00 |
| Star Wars: Rogue Squadron | 120,00 |
| Star Wars: Episode I Racer | 125/100,00 |
| Super Smash Brother | 100,00 |
| Syphon Filter | 100,00 |
| Tekken 3 | 50,00 |
| Turok II | 100,00 |
| Tomorrow Never Dies | 100,00 |
| Tomb Raider 4 | 105,00 |
| Tony Hawk's Pro Strike | 100,00 |
| Track & Field 2 | 100,00 |
| Yurok II | 95/105,00 |
| UEFA Striker | 100,00 |
| Uplante II | 100,00 |
| U-Rally 2 | 100,00 |
| WCW Mayhem | 100,00 |
| Wipe Out 3 | 100,00 |
| Worms | 115,00 |
| WWF Attitude | 125/100,00 |
| X-Men | 100,00 |
| X-Ploder Pro FX | 95,00 |

SEGA DREAMCAST DEUTSCHE VERS.

| | |
|---------------------------|--------|
| Sega Dreamcast | 490,00 |
| Arcade Stick | 95,00 |
| Controller | 55,00 |
| Keyboard | 55,00 |
| Lenkrod | 125,00 |
| UML-Card | 55,00 |
| Aero Wings | 100,00 |
| Airforce Delta | 100,00 |
| Billard Nights | 100,00 |
| Blue Stinger | 100,00 |
| Bugy Heat | 100,00 |
| Cool Boarders | 100,00 |
| Cur Ball | 100,00 |
| Deep Fighter | 100,00 |
| D2 | 100,00 |
| Dynomite Cop II | 100,00 |
| Evolution | 100,00 |
| Expandable | 100,00 |
| Fighting Force II | 100,00 |
| Furmel I | 110,00 |
| Get Bass inkl. Controller | 190,00 |

Kleiner Ausflug zu unserem Programm

Alle Sendungen Versandkostenfrei!

ORDER IN TIME VIDEO & PC GAMES

| | | | |
|-----------------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| House of Dead 2 mit Pistole (USA) | 150,00 | Street Fighter Alpha 3 | 100,00 |
| Hydro Thunder | 100,00 | Super Cross 2000 | 105,00 |
| Incoming | 100,00 | Suzuki Ristar Racer | 100,00 |
| Killer Loop (USA) | 100,00 | Tokyo Highway Battle | 100,00 |
| Marvel vs. Capcom | 100,00 | Tony Commander | 100,00 |
| Metropolis | 110,00 | Trick Style | 100,00 |
| Millennium Soldier | 100,00 | UEFA Striker | 100,00 |
| Monaco Grand Prix 2 | 100,00 | Vigilante 2 | 100,00 |
| NBA 2000 (USA) | 100,00 | Virtual Fighter 3 | 100,00 |
| NFL Blitz 2000 | 100,00 | WWF Attitude | 100,00 |
| NFL Quarterback Club 2000 | 100,00 | World League Soccer | 100,00 |
| Pen Pen | 100,00 | Worms Armageddon | 100,00 |
| Plasma Sword | 100,00 | | |
| Power Stone | 100,00 | DREAMCAST - IMPORT | |
| Ready 2 Rumble | 100,00 | | |
| Red Dog | 100,00 | ROB-Kabel | 50,00 |
| Renegade Racing | 100,00 | Cool Boarders (USA) | 140,00 |
| Sega Bass Fishing | 180,00 | Die Hard Arcade 2 (USA) | 140,00 |
| Sega Rally 2 | 110,00 | Elemental Glimch Gear (USA) | 140,00 |
| Shadowman | 100,00 | New Japan Wrestling 4 (USA) | 140,00 |
| Snow Surfers (USA) | 100,00 | Shemmy (USA) | 140,00 |
| Sonic Adventure | 100,00 | Soul Calibur (USA) | 140,00 |
| Soul Calibur (USA) | 110,00 | Space Griffon (USA) | 140,00 |
| Soul Fighter | 100,00 | Star Gladiator 2 (USA) | 140,00 |
| South Park | 100,00 | Virtual Striker (USA) | 140,00 |
| Speed Devils | 100,00 | Zombie Revenge (USA) | 140,00 |

MEGASTORE • über 300m² Ladenfläche

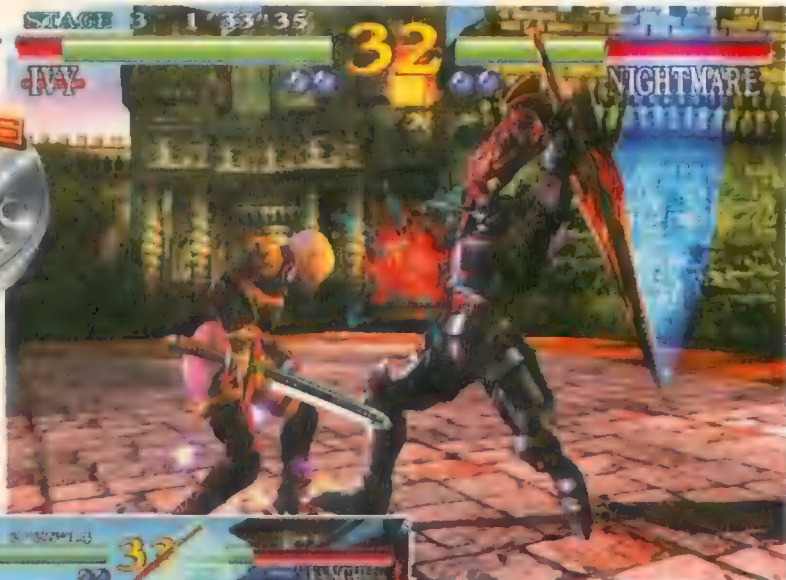
Bestell-Hotline 0180-5778800

Theodor-Henckes-Strasse 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

www.orderintime.com
 Besuchen Sie unsere Web-Site - Spiele - CDs - DVDs
 Händlergruppen jetzt im Internet möglich. Fragen Sie nach Ihrem Passwort

Wichtigste Hinweise: • 3,00 EUR Nachnahme, Spille werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen sind ebenfalls möglich. Zur näheren Information von uns verfügbar. Waren bekommen wir die uns entstanden. Lieferkosten einschließen mit 20,00 EUR. Recht auf Erfüllung des Kaufvertrags. Nicht hieron unberührt. Unfälle, Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

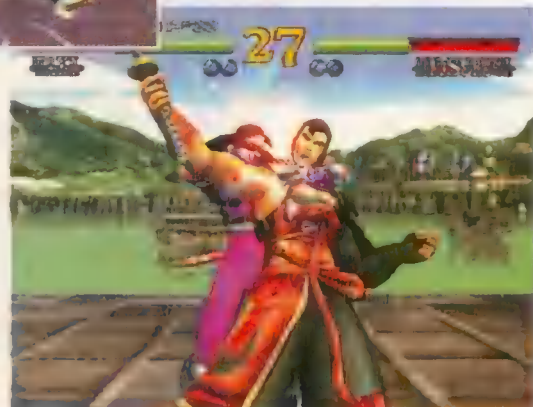
| | | | |
|---------|--------------------|-------------|--------------------|
| LADEN | Mo-Fr: 10.00-18.30 | GROSSHANDEL | Mo-Fr: 10.00-18.30 |
| | Sa: 10.00-18.30 | Telefon | Mo-Fr: 10.00-18.30 |
| VERSAND | Mo-Fr: 10.00-18.30 | | Sa: 10.00-18.30 |



Die mächtige Sense von Nightmare fährt gleich auf die angeschlagene Straps-Lady Ivy herab: Animationen vom anderen Stern!

Alle Waffen faszinieren erneut durch gelungene Farbschweif-Effekte.

Keine Gnade: Ein Ninja meuchelt auch hinterrücks per Dolchstoß in den Hals.



Die PAL-Version ist dank 60-Hz-Anpassung genauso schnell wie das NTSC-Pendant!

SHORTCUT

- + perfekte Kämpferanimation
- + einfallsreicher Mission Battle Modus
- + zahlreiche Secrets und riesige Art Work Gallery
- + 60-Hz-Anpassung
- einziges Namco-Spiel für DC



Bo-Kämpfer Kilik mit seinen schnellen Combos ist nur schwer beizukommen.



Auf der diesjährigen Herbst-Tokio-Game-Show unterstrich Namco erneut seine Stellung als ergebener Sony-Diener mit geplanten Umsetzungen seiner Top-Sequels Tekken Tag Tournament und New Ridge Racer für die PlayStation2. Bedeutet das etwa das Ende der Entwicklungen für Dreamcast? War Soul Calibur nur ein **Schuss vor den Sony-Bug**, um zu zeigen, dass man durchaus auch zur Konkurrenz überlaufen kann? Wollen wir es nicht hoffen, denn was alles in der 128-Bit-Sega-Hardware steckt, zeigt diese grandiose Arcade-Konvertierung, an der alle anderen DC-Third-Parties erstmal eine Zeitlang zu knabbern haben werden. Hinter vorgehaltener Hand tuschelte man in Tokio sogar, dass SC besser aussieht als TTT im derzeitigen Entwicklungsstand! Ein Kompliment an Sega, dass man sich bei der PAL-Konvertierung Mühe gegeben hat – gerade bei Beat'em-Ups ist eine Geschwindigkeitsanpassung ja geradezu Pflicht. Stellt man die NTSC- und die von Sega selbst vertriebene deutsche Version

gegenüber, ist speedtechnisch kein Unterschied bemerkbar! Was sind aber nun die herausragenden Elemente dieser mittelalterlichen Waffenschlacht?

Ist das noch ein Spiel?

Das Kampfsystem bzw. die Engine nicht – die wurde im Großen und Ganzen vom Vorgänger Soul Blade (eines der besten PS-Beat'em-Ups) übernommen. Es wurde lediglich hier und da einen Tick verfeinert und um die 8-Way-Run-Möglichkeit erweitert. Ihr könnt also kreuz und quer über die Kampffläche rennen und den Gegner theoretisch von allen Seiten angreifen (vor allem die Side Throws sind sehr spektakulär). Praktisch kämpft man aber nach wie vor auf einer Linie und weicht höchstens einmal bei sich durch Energieschweife ankündigenden Unblockables großflächig aus (Vorsicht vor Ring Out!). Nein, die stärkste Seite von Soul Calibur ist zweifelsohne die **Knusper-Grafik – ein absoluter Hingucker!** Perfekter haben sich noch nie zwei Kämpfer auf irgendeiner Plattform duelliert. Die gesamte Martial-Arts-Choreographie mit den atemberaubenden Moves, den in Echtzeit wehenden Haaren und Lippenbewegungen der 20 Akteure sowie den artistischen Special Moves und Würfeln las-



Gegen ein ausgefuchtes Kaliber wie Ivy hat die kleine Xianghua keine Chance.



sen Fighting-Fans in Entzückung geraten. Auch einige der Waffen und Charaktere fallen in die Kategorie Top-Design: **Killer-Lady Ivy** mit ihrem **aufreizenden Lederkostüm** und dem hinterhältigen, ausfahrbaren Schlangenschwert konntet ihr ja schon als Cover-Motiv der VG 9/99 bewundern. Bo-Schwinger Kilik wird euch mit Button-Tap-Combos einheizen, dass euch Hören und Sehen ver-



Zwischen Zeit und Raum im Mission Battle mit neuer Kampregel: Treffer ziehen nicht nur beim Gegner Energie ab, sondern geben euch wieder einen Teil der bereits eingeübten zurück.



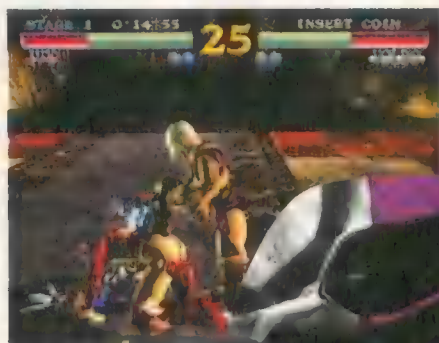
K.O.: Mitsurugi hat fertig. Manchmal ist das Ergebnis gar unwichtig: SC ist ein Kunstwerk!



Mission Battle: Vergiftet müsst ihr schnell zwei Gegner auf die Bretter legen.

geht. Nunchaku-Meister Maxi beherrscht seine Holzstäbe sogar noch im Handstand, und wenn die Drei-Meter-Axt vom Henker Astaroth bei euch einschlägt, wird's Nacht. Doch keine Angst vor der BPJS - Namco bleibt seinem Stil treu: Anstatt blutiger Effekte, die man beim Einsatz scharfkantigen Mörderwerkzeugs wie Krummsäbel, Sai-Dolche, Katana, Einhänder oder Degen vermuten würde, kommen auch hier Farbwischereffekte zwecks Trefferanzeige zum Einsatz. Da die Gegnerschaft im Arcade-Mode nicht sonderlich erbittert Gegenwehr leistet (unser Rekord liegt bei 3min 57sec für acht Duelle à zwei Runden inklusive der finalen Schlacht gegen das Materie-Monster Inferno, das wie gehabt die Gestalt jeder Figur annehmen kann), hat sich Namco im Gegensatz zu Sega bei Virtua Fighter 3tb nicht lumpen lassen und **alternative Spielmodi in Hülle und Fülle** dazugepackt.

gere Aufgaben gelöst werden. Los geht's mit einfachen Training-Sessions mit eurem **Mentor Edge Master**, in dem sämtliche SC-Kniffe wie Side Throws, Juggle Combos, Sidesteps, Unblockables und natürlich der 8-Way-Run eingeübt werden. Schon wenige Runden später stehen dann



Knie nieder Wicht - du hast ausgespielt!

Meine Meinung: Namco setzt den Maßstab auf dem Dreamcast - Wahnsinn! Teilweise spielt man Soul Calibur gar nicht mehr, um das nächste Match zu gewinnen, sondern ist einfach nur noch perplex ob der bis in kleinste Details (keinerlei Clipping-Fehler, keine Gelenküberschneidungen etc.) akribisch perfekten Grafik und Animation der Kämpfer. Das ist gar kein Spiel mehr, sondern ein Kunstwerk! Wenn man ein Dreamcast-Spiel haben muss, dann dieses hier. Entschuldigungen werden nur akzeptiert, wenn man beim Anblick eines Beat'em-Ups Pickel



SUPER

taktischen Mittel ausgehen, um jede Art von Gegner zu schlagen. Reine Gameplay-Puristen seien in diesem Fall an Virtua Fighter 3 verwiesen, das außer einer ausgefeilteren Engine aber in allen anderen Punkten die Segel als Referenz streichen muss. An Segas Stelle würde ich Namco auf Knien für weitere DC-Spiele anfehlen!



Schnell ausweichen ist die halbe Miete - Maxi schlägt ins Leere.



Freddy-Krüger-Freak Voldo in einer misslichen Situation.



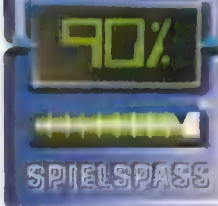
Duell der Ladies auf dem Olymp - wer wird gewinnen?

Conquer the World!

Am reizvollsten für erfahrene Konsolen-Karatekas ist darunter natürlich der Mission-Battle Modus. Es müssen Dutzende von Locations (schöne Piratenfestung im Sonnenuntergang, Lavahöhle, griechischer Olymp und andere monumentale Stätten) bereist und immer knifflig-



| | |
|-----------------|-------------------------|
| System: | Dreamcast |
| Spieltyp: | 3D-Beat'em-Up |
| Datenträger: | 1 GD |
| Hersteller: | Namco |
| Tastversion: | Sega |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | VM |
| Schwierigkeit: | 4-6 |
| Features: | Vibration Pack, VGA-Box |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 95% |
| Musik: | 88% |
| Sound: | 86% |





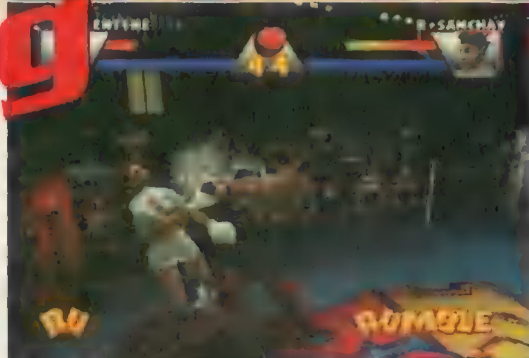
Ready 2 Rumble Boxing



Sweetie Lulu Valentine heizt dem kroatischen Bären Knokimov mit ihrer Rumble-Combo mächtig ein. **K.O. naht!**

Wer die 60-Hz-DC-Version zockt, dem kommt die PS-Version wie in Zeitlupe vor.

Butcher Brown ist mit seinen zermürbenden Combos einer der härtesten Gegner.



SHORTCUT

- + 60Hz-Anpassung (nur DC)
- + großartiges Party-Game
- + cooler Comic-Still (nur DC!) und Sounds
- zu wenig Moves per Boxer
- hingeschuldeter Story-Modus

Pünktlich zum PAL-Release des Dreamcast ist nun dank Konami auch das vielleicht grandioseste Konsolen-Boxspiel aller Zeiten zu haben. Und trotz der fixen Konvertierung hat man sich keine Blöße gegeben und dem Faustkampfspektakel einen 60-Hz-Modus spendiert, der sogar eure Glotze auf Kompatibilität überprüft. Ergebnis: Die Handschuhe fliegen genauso schnell wie in der US-Version und ohne störende PAL-Balken. So muss eine gute PAL-Version aussehen! Ganz überraschend trudelte auch die PS-Variante von R2R anstelle des eigentlich erwarteten N64-Pendants noch in der Redaktion ein, doch dazu später mehr. Am eigentlichen Spiel hat sich natürlich nichts geändert. Zu Beginn entscheidet ihr euch für einen von 13 exzellent animierten (O.K. – die Übergänge zwischen den einzelnen Körperpartien wie Brust, Bauch und Arme hätten noch feiner ausgearbeitet werden können) Comic-Boxern, die für jeden Geschmack etwas bieten sollten. **Fette Puncher** (Tank Trasher, Salua), **fesche Ladies** (Selene Strike, Lulu Valentine), **feine Techniker** (Rocket Samchay, Butcher Brown), **funkige Freaks** (Afro Thunder, Vicious Big Willy Johnson) oder **forsche Schläger** (Furious Faz Motar, Nat Daddy – erinnert irgendwie

an Donkey Kong mit seinen Affenbranken, hehe) – alles drin, alles dabei. Movetechnisch ist *Ready 2 Rumble Boxing* (apropos: den digitalisierten Michael Buffer mit seinem Gassenhauer-Spruch "Let's get R2R" werdet ihr schon bald entnervt wegsticken) leider nicht so variantenreich ausgefallen. Mit je zwei Kopf- und Körperhaken, die in Verbindung mit Analogstick (oder Digi-Kreuz, was ich persönlich hier favorisiere) auch zu Schwingern, Rundschlägen und Uppercuts abgewandelt werden, hat

sich das Ganze eigentlich fast schon. Als Bonus gibt's noch ca. drei bis sechs Special Moves pro Charakter, die zwar manchmal etwas unspektakulär ausfallen, aber in folgender Weise ziemlich effektiv sind: Treffer abseits des Standard-Schlag-Arsenals verbuchen neben gehörigem Respekt beim Gegner auch einen oder mehrere **R-U-M-B-L-E-Buchstaben** auf eurem Konto (unten am Bildschirmrand). Ist das magische Wörtchen komplettiert, wechselt ihr mit Hilfe der zwei Trigger-Buttons, die sonst für tiefe und hohe Blocks zuständig sind, in den gleichnamigen Modus, und eure Handschuhe fangen an zu glühen. Jetzt wird euer Kämpfer nicht nur schneller, treffsicherer und zielgenauer – nein er kann auch noch seine Rumble-Combo vom Stapel lassen, die meist vernichtende Konsequenzen hat. Neues wird jedoch nicht direkt geboten – es werden einfach im Wesentlichen sämtliche Special Moves eines Schlägers aneinandergereiht. Die CPU-Gegner sind da zum Glück meist nachsichtig mit euch und lassen diese fiese Attacke bleiben. Auf jeden Fall solltet ihr schon beim Auf-



Tips zum Start

Vergeudet den Rumble-Modus nicht, wenn euer Gegner eh fast keine Lebensenergie mehr besitzt. Solltet ihr dagegen schon an dem letzten Loch pfeifen, schnell noch die Rumble-Combo vom Stapel lassen und möglichen Schaden anrichten, denn nach einem Wiederschlag seid ihr automatisch alle mühsam gesammelten Buchstaben los. Gleiches gilt übrigens für den Gang zum Ende vom Runde.



Ein Unterschied wie Tag und Nacht: Links die DC-Version mit detaillierten Gesichts-Animationen, rechts die PS-Version mit klobigen Texturen und weniger Polygonen.



Pac Man World



SHORTCUT

- + ausgefuchstes Level-Design
- + viele neue Pac-Man-Talente
- + sehr umfangreich
- + Classic- 3D-Pac-Man als Bonus
- manchmal knallhart schwer



Kommt euch bekannt vor, diese Szene? Ist nicht ein gewisser Beutelfuchs in *Crash 3* durch eine Speer-Pyramide geflüchtet?

Ein höllisch fieser Endgegner: Ihr müsst zuerst seine Pranken aufschrauben.

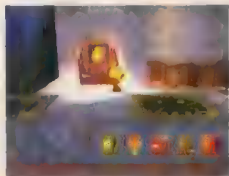
Pac Man World ist liebevoll und mit kniffligen Jump'n'Run-Aufgaben gefüllt.



3D-Pac-Man als Bonus.



Schwimmen ist kein Problem für den Pillenfresser.



Speziell versiegelte Türen.

Kaum zu glauben: Der kleine gelbe Pillenfresser feiert nun schon seinen zwanzigsten Geburtstag! Grund genug für Namco, zu seinen Ehren ein wahrhaft meisterliches Jump'n'Run-Vergnügen auf die Beine zu stellen. *Pac-Man* hat dazu viele neue Eigenschaften gelernt, die für allerlei verzwickte Level-Konstruktionen und knackige Puzzle-Herausforderungen gut sind. Die laufende Kugel kann jetzt u.a. springen, Feinde nach guter alter *Mario*-Art zerhopsen, zu einem **Super-Sprint à la *Sonic*** ansetzen, schwimmen und tauchen oder mit Dots werfen. Bei der Hüpf-Orgie in einer Pseudo-3D-Seitenansicht hat Namco aber zu keinem Zeitpunkt vergessen, das unnachahmliche *Pac-Man*-Flair mit einzubringen. Betätigt ihr z.B. einen der zahlreichen Schalter – urplötzlich kommt eine Arena voller gelber Punkte und bunter Geister hochgefahren – quasi der



Startschuss zur fröhlichen Fressorgie! Auch die zahlreichen Früchte spielen eine wichtige Rolle: Türen mit wertvollen Extras (P-A-C-M-A-N-Buchstaben für Bonuslevel, Roulette-Vergnügen und Extraleben) können nur mit der passenden Frucht im Gepäck geöffnet werden,

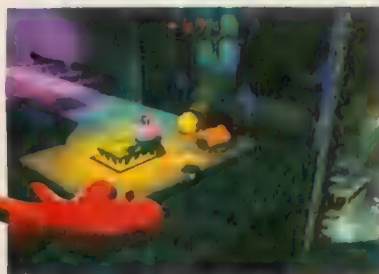
die meist irgendwo in der Nähe bestens versteckt sind. Habt ihr erstmal den ersten Level überlebt und dank gut eingestauter Hinweisschilder sämtliche Pac-Fähigkeiten verinnerlicht, geht die Reise von einer Oberwelt ausgehend in sämtliche Sub-Stages, die ihrerseits wieder gigantische Ausmaße aufweisen. Nach fünf

Stunden Dauerzocken im ersten Versuch und wundgespielten Daumen haben wir erst mickrige zehn Prozent (!) des gesamten Spiels gesehen! Freut euch also auf Piratenbuchten mit Kanonen, Skeletten und Tauchausflügen, **ägyptisch angehauchte Tempelanlagen** mit Mumien, Spinnen und fiesen Fallen im Dunkeln, futuristische Zukunftslevel mit Laserbarrieren und Sprungkombinationen ohne Ende und vieles mehr. Obwohl die äußerst abwechslungsreiche Jump'n'Run-Kost an sich schon so schnell nicht langweilig wird, bauten die Designer noch 'ne Menge zusätzlicher Highlights ein: *Galaga*-Symbole führen



Die Bonus-Arenen warten außer den vier Geistern mit zusätzlichen Gefahren auf.

zu Original-Pac-Man-Stages in 3D, in denen euch außer den vier Geistern je nach aktuellem Stage-Thema auch noch Lasersperrern, Meteoriten und andere Hindernisse das Leben schwer machen. Urplötzlich findet sich unser gelber Liebling im Kampf gegen einen bösartigen Pillenjunkie (hat die gesamte Pac-Familie gekidnappt) auch in einer 3D-Fluchtsequenz wieder, die mit Pyramiden, Bodenpfeilen und der gierigen Mumienhand frapperierend an *Crash Bandicoot 3* erinnert. Hüpf-Fans aufgepaßt: Lasst euch vom Knuddelfaktor nicht täuschen – *Pac Man World* wird schon



In der Elektro-Welt muss sich Paccie vor den Laserbarrieren in Acht nehmen.





Pac-Mans erster 3D-Ausflug macht Laune – auch wenn's ziemlich schwer ist! Egal.



nach kurzer Eingewöhnungsphase herausfordernd bis schwer! Wer den ersten Bossgegner erlegt hat, wird sich erst mal den Schweiß von der Stirn wischen dürfen: Hier müssen vier Drehkreisel gleichzeitig aktiviert werden, um die Griffel einer Steinstatue auseinander zu bekommen, während selbige mit Wirbelstürmen, Blitzen und sonstwas wirft, jeder Fehlsprung in die Lava ein Leben kostet und auch noch genau getimed die Dash-Attacke eingesetzt werden muss. Immerhin dürft ihr nach jedem erfolgreich absolvierten Level speichern oder euch auch auf Wunsch bei einer haarigen Stelle zurück in die

Oberwelt beamen. Wem das jetzt alles zu hektisch und nervenaufreibend ist, der kann sich – ein weiterer Bonus – an das Original-Pac-Man halten und dem **Retro-Geist der frühen 80er Jahre** frönen. Viele der Original-Soundeffekte kommen übrigens auch im Quest-Modus vor und werden von unaufdringlichen Pop- und Disco-Rhythmen begleitet. *rk*



Meine Meinung: Das nenne ich eine gelungene Geburtstagsfeier! Namco hat sich nicht auf die faule Haut gelegt und ein Pseudo-Neo-Pac-Man rausgeworfen, sondern einen liebevoll designten Jumper mit ansprechendem Level-Design ohne jegliche Hänger, aber mit stets gegenwärtigem Pac-Man-Flair. Viele Bonus-Level, einzusammelnde Items und das Original von 1980 sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Lediglich den Schwierigkeitsgrad hat man meiner Meinung nach eine Stufe zu hoch angesetzt – schon im ersten Fünftel des Spiels an vielen Stellen mit



SUPER

Haken und Ösen ums Weiterkommen kämpfen zu müssen, ist von Otto-Normal-Zocker eindeutig zu viel verlangt. Hüpf-Experten werden das Spiel aber gerade deswegen geradezu lieben. Bei manchen Trampolin- oder sonstigen Kapriolen spielt einem zudem manchmal die Perspektive einen Streich, da der Landepunkt nicht immer genau vorhergesagt werden kann – im gesamten Spielfluss wirkt sich das aber nicht schwerwiegend aus. Fazit: Die Neuzeithelden Crash, Spyro, Sonic, Rayman & Co. haben Konkurrenz von einem alten Fuchs bekommen.

| | |
|-----------------|---------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | 3D-Jump'n'Run |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Namco |
| Testversion: | Sony |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card |
| Schwierigkeit: | 7 |
| Features: | Dual Shock |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Gratik: | 78% |
| Musik: | 74% |
| Sound: | 72% |

82%

PIKES

SPIELSPASS

MACH ES. RICHTIG.

Wer beim Sport keine Federn lassen will, der muß lernen, ihn richtig zu beherrschen. Egal, ob beim Badminton, Tennis, Tonzen oder Tauchen. Investieren Sie die Zeit **richtig** lernen, denn wer **richtig** macht wird auch richtig fit. Am besten im Sportverein **Sportvereine – für alle ein Gewinn.**



**Playstation · Dreamcast
Nintendo 64 · Game Boy
SuperNintendo · Saturn**

- Verkauf, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- Dreamcast ab nur 479,-DM
- Neuhellen und größte Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe!)
- Garantie auf Gebrauchware
- Monatliche Angebote
- Aullragesservice für Spiele

SPIRIT
Gurschermann/Schulz Dill
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
www.spirit-games.de
Tel. 0211 46 14 01
Fax 0211 46 70 33

Mo-Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00

WOLFsoft GmbH
http://www.wolfsoft.de

Dreamcast
Mod Umbau für ImportGames 89,99 DM

DVD Player Umbau
ab 199,99DM
für Import Filme (z.B. USA)

Nintendo 64
N64 incl. RGB-Umbau 369,99
RGB Umbau & Kabel 149,99
(maximale Bildqualität)
Adapter incl. Actionreplay 74,99

Scart-Umschalter
RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
2-fach Umschalter 79,99
4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 239,99

Tuning, Anschlußkabel
Bis zu 100% Verbesserung PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
Sega Saturn 50/60Hz,dt,us,jp 99,99
andere auf Anfrage!!!

Sony Playstation
Millennium-Chip* Tuning 79,99 (Damit läuft alles, auch FF 8, Dino Crisis...)
GamePadConverter 49,99 (Schließen Sie Ihr PSX-Pad an den PC an)
PSX+Tuning+RGB-Kabel ab: 333,33 DM
Activator (Importadapter) 59,99

Wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen.
Joypadverlängerungen für alle Systeme lieferbar.

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



Rocket: Robot on Wheels



Mit dem Eisstrahl könnt ihr Wasser einfrieren und über die so entstandenen Eisschollen ans andere Ufer gelangen.

Ganz da rauf? Den Kopf der Statue zu erreichen, wird euch einige Versuche kosten.

Eines der zahlreichen Vehikel: Mit dem Lastenkran verschiebt ihr riesige Blöcke.

SHORTCUT

- + sehr gute Physik
- + durchdachte und knifflige Rätsel
- + super Handling
- + forderndes Leveldesign
- geringe Kameraprobleme
- wie wär's mit Expansion
- Pak-Unterstützung?

Das haben wir gern – einmal nicht tagelang längst überfälligen Testmustern nachtelefonieren zu müssen, einmal nicht bis zur letzten Minute hoffen zu müssen, dass der Test doch noch in die Ausgabe reinkommt, einmal nicht... aber lassen wir das. Diesen Monat jedenfalls besuchte Ubi Softs PR-Mann Niels Bogdan unseren heiligen Redaktionskerker. Und wen hatte er da neben der heiß erwarteten Review-Version von *Rocket: Robot on Wheels* im Schlepptau? Bruce Oberg, einer der Entwickler von *Rocket* war es, der uns natürlich sofort Rede und Antwort stehen musste und dies auch bereitwillig tat – doch dazu mehr im Kasten. Die Story dürfte Stammlesern ja schon aus dem letztmonatigen Preview bekannt sein, für alle Gelegenheitsleser an dieser Stelle noch mal eine knappe Zusammenfassung:

Randale im Space-Circus

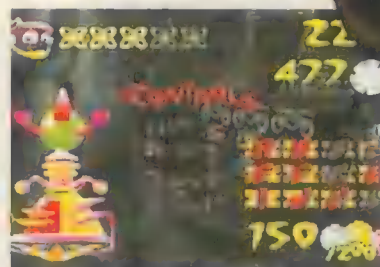
Das hinterlistige Eichhörnchen Jojo ist gar nicht so zufrieden mit seiner Rolle als "Aushilfsstar" im neu gegründeten Space-Circus. Der eigentliche Publikumsmagnet ist nämlich ein ganz anderer: Whoopie das Walross. Um diesen ungerechten Zustand zu ändern, beschließt Jojo, aus seinem Käfig zu fliehen und Whoopie zu kidnapen. Der Plan ist ganz klar: Whoopie World, so der Name des Vergnügensparks,

soll in Zukunft Jojo World heißen, und Jojo ist dann natürlich die ganz große Nummer. Nur hat der animalische Übeltäter die Rechnung nicht ohne den Wirt, sprich den drolligen Roboter Rocket, gemacht. Dieser macht sich dann auch sogleich auf die Socken – ääh pardon – Räder und will dem unsinnigen Treiben ein Ende bereiten. Ihr spielt dabei natürlich die CPU des Blechkameraden und findet euch prompt im Hauptbereich des Parks wieder.

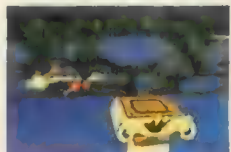


Von dort aus gelangt ihr dann, vorausgesetzt ihr habt die zum Öffnen der Levelportale erforderliche Anzahl an Eintrittskarten (84 gibt's insgesamt) bereits gefunden, in sämtliche Sub-Stages. Diese sind dann in sieben unterschiedliche Themengebiete wie z.B. Cave-, Wasser- oder Pyramiden-Level eingeteilt und fordern euch mit knackigen Sprungpassagen und kniffligen Aufgabenstellungen. Neun Fortbewegungsmittel erleichtern euch hierbei die Arbeit und sorgen so ganz nebenbei noch für mächtig Abwechslung im

Gameplay. So müßt ihr in einem Hot-Dog-Strandbuggy heiße Rennen bestreiten, in einem fliegenden Teppich durch Tausend-und-eine Nacht gleiten oder in einem Batman-Style Flug-Motorrad über tödliche Lava-Seen schweben. Ein großes Augenmerk im Spiel- und Level-Design wurde neben dem Exploring Aspekt (wo man doch überall Eintrittskarten und Tinker-Coins, die ihr zum



Jawohl! Die sieben Maschinenteile sind unser - nur ein paar Tickets fehlen noch.





Viele kleine Mini-Games erwarten euch: Hier z.B. müsst ihr kleine Bälle in die offen stehenden Mäuler der Mount-Rushmore-Präsidenten bugsieren.



"Erlernen" neuer Fähigkeiten benötigt, verstecken kann – extrem) vor allem auf korrekte Physik gelegt.

Das Spiel mit der Schwerkraft

Denn die Ursprünge von *Rocket: Robot on Wheels* liegen eigentlich in einer kleinen Physik-Demo auf Windows-Rechnern, in der das Zusammenspiel von verschiedenen Objekten unter Berücksichtigung von Schwerkraft und Trägheit veranschaulicht werden sollte. Und so sind dann auch **Steuerung und Interaktion mit der Umgebung erstaunlich realistisch** ausgefallen. *Rocket* selbst rutscht auf schrägen Ebenen langsam nach unten – verlasst ihr den fliegenden Teppich, schwebt dieser weiter und verliert langsam an Höhe, Kisten schaukeln sanft im Wasser und können durch Anrempeln bewegt werden, und geworfene Objekte holpern nicht einfach in drei Animationsphasen auf den Boden, sondern hüpfen je nach Aufschlagswinkel korrekt und immer anders über den Grund. Die Grafik gibt

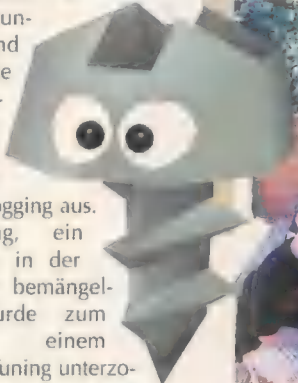


Idyllisch, idyllisch. Doch lasst euch nicht ablenken: Das nächste Rätsel kommt besimmt.



Vorsicht! Den fiesen Robotern solltet ihr ausweichen, da sie eure Items klauen.

sich auch ohne Expansion-Pak-Unterstützung erstaunlich detailliert und kommt ohne große Framerate-Schwankungen (eigentlich fast immer konstante 25 fps) und Spielspaß beeinträchtigendes Fogging aus.



Die Kameraführung, ein Punkt, den wir in der Preview arg bemängelten, wurde zum Glück einem gehörigen Tuning unterzogen und gibt sich jetzt nicht mehr ganz so wirr, dass ihr komplett die Übersicht verliert. Auch die **Musikberieselung ist durch jazzige Rhythmen sehr eingängig gelungen**. Ein Spiel, das euch auch noch nach einmaligem Durchspielen (es gibt zwei Endings) durch den Explorations-Effekt wieder vor den Screen fesselt. cd

Sucker Punch

Gegründet wurde diese noch recht junge Company vor knapp zwei Jahren von vier ehemaligen Microsoft-Programmierern und beschäftigt heute schon 20 Mitarbeiter, darunter einen Art Director von Humongous und einen Game Designer von Sierra (war unter anderem auch an der *Leisure Suit Larry*-Serie beteiligt). An ihrem ersten Game *Rocket: Robot on Wheels* (Arbeitstitel: Sprocket) wird nun schon sein 18 Monaten gewerkelt, am dritten Dezember ist es dann endlich soweit und *Rocket* kommt in heimische Ladenregale. Um eine optimale CPU-Ausnutzung zu gewährleisten, programmierten die findigen Jungs sogar einen eigenen Performance Analyzer (ähnlich dem der PS). Auf die Frage, wie man bei Sucker Punch auf die Idee kam, einen Roboter ohne Arme und Beine zu kreieren, antwortete Bruce mit einem Lächeln: "Es ist einfach leichter, einen Charakter mit so wenig wie möglich beweglichen Gliedmaßen zu designen – man muss sich halt nicht um so viele Animations-Details und fehleranfällige Kontaktpunkte kümmern. Wir wollten einfach verhindern, dass uns das Gleiche passiert, wie damals *Trespasser* (PC). Auch dieses Game hatte eine hervorragende Physik, konnte diese aber nicht so recht ins Gameplay miteinbeziehen." Uns soll's egal sein, *Rocket* weiß auch **ni** zu gefallen. Im vorletzten Level erspähten wir einen riesigen Clown-Kopf, der in einem Auge eine sehr auffällige DC-artige Spirale aufwies. Dies warf natürlich sofort die Frage nach möglichen Umsetzungen auf. Darauf Bruce: "Nein, eine DC-Umsetzung wird es aller Wahrscheinlichkeit nach nicht geben, und die PS wäre technisch gar nicht in der Lage, so viele Fließkomma-Operationen zu berechnen." Schade drum.



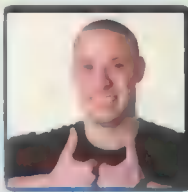
Die Schafe bleiben an den Dornen hängen und bilden neue Plattformen, **ni** denen ihr emporhüpfen könnt.



| | |
|-----------------|-------------------------|
| System: | Nintendo ni |
| Spieltyp: | Jump'n-Run |
| Datenträger: | 96-MBit-Modul |
| Hersteller: | Sucker Punch |
| Testversion: | Ubi Soft |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | 3 Spielstände auf Modul |
| Schwierigkeit: | 7-8 |
| Features: | Rumble Pak |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignat ab: | frei |
| Grafik: | ni |
| Musik: | 77% |
| Sound: | 75% |

85%
NINTENDO
SPIELSPASS

Meine Meinung: So mag ich das! Anstatt wieder altausgetretene Jump'n-Run-Pfade zu betreten, versucht *Sucker Punch* etwas frischen Wind ins Genre zu bringen. *R:RoW* würde ich nicht als 100 %iges Jump'n-Run sehen – da kommen einfach noch so viele zwar nicht innovative, aber perfekt miteinander kombinierte Gameplay-Komponenten hinzu. Das Suchen nach den hinterlistig versteckten Items fordert euch



SUPER

wochenlang vor den Screen. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad von *Rocket* ziemlich hoch und fordert den Profi in euch, wird dabei aber nie unfair. Durch viele Hints könnt ihr durch Herumprobieren immer den nächsten Fundort einer Eintrittskarte ausmachen. Die Idee mit dem Traktorstrahl ist ebenso genial wie die zu besteigenden Fahrzeuge und die zwar komplexe, aber immer übersichtliche Levelstruktur. Mehr davon!

Destruction Derby 64



Der Lastwagen hat die Kurve wohl nicht mehr ganz geschafft. Eine klare Warnung für uns: Aufpassen, es ist rutschig.

In der Arena geht's ganz schön heiß her. Nur ein Wagen verlässt den Platz heil.

Get away with that bomb! Der Vier-Spieler-Modus sorgt für hitzige Gefechte.



Der andere Weg ist aber auch nicht der Richtige. Fahrt ihr nur auf Zeit und vermeidet Kollisionen mit anderen Fahrzeugen, erhaltet ihr nicht genug Punkte (die Checkpoints bringen nicht viel). Wer meint, er könnte so trotzdem gewinnen, indem er einfach unzählige Checkpoints passiert, wird schnell eines Besseren belehrt, denn die gutgeschriebene Zeit wird immer weniger, bis es unmöglich ist, die nächste Zeitauffrischungsstelle zu erreichen. Nach einigen Rennen werdet ihr noch in eine Arena gesteckt: Es kann nur einen geben. **Neue Strecken und Fahrzeuge schaltet ihr durch das Gewinnen der Meisterschaft frei**, die in vier Schwierigkeitsstufen zu bestreiten ist. Die ersten zwei Schwierigkeitsgrade dienen hierbei allerdings nur als kleine Appetithäppchen, erst ab Stufe Drei werden die Gegner gefährlich. Optional ist noch ein Arcade-Mode sowie das obligatorische Zeitrennen anwählbar. Habt ihr drei Kumpels bei der Hand, warten noch vier unter-



schiedliche Multiplayer-Varianten auf euch. Neben bekannten Modi wie Capture the Flag oder Deathmatch ist hierbei vor allem der Bomb Modus ziemlich funny: Habt ihr eine Bombe an Bord, müsst ihr diese vor Ablauf eines Countdowns durch Rammen an einen Gegenspieler weitergeben, ansonsten geht ihr selbst in die Luft. Wie eingangs erwähnt ist *Destruction Derby 64* ein durchgehend solides Produkt, das in Grafik, Sound und Gameplay nichts Herausstechendes, aber auch keine Totalausfälle bietet. Für Crash-Piloten einen Blick wert, reine Rennpilote werden dagegen nicht unbedingt mit diesem Game zufrieden sein. cd

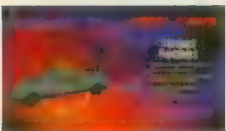
Destruction Derby war einer der frühen Titel, die auf der PlayStation erschienen, und hat mit anderen Games wie *Battle Arena Toshinden*, *WipEout*, *Ridge Racer* und *Tekken* sicherlich einen kleinen Teil zum Erfolg dieses Systems beigetragen. Nun, ungefähr drei Jahre später dürfen sich auch Nintendo 64-Besitzer an der wilden Crash-Orgie beteiligen. Diesmal zeichnet allerdings nicht Psygnosis persönlich, sondern der Entwickler Looking Glass Studios für die Umsetzung verantwortlich. Und die Jungs haben damit zwar keine überragende, aber dennoch grundsolide Arbeit abgeliefert. Im Gegensatz zur PlayStation-Version geht es hier allerdings nicht darum, als erster eine bestimmte Rundenzahl zu absolvieren, sondern durch die meisten Punkte aufs Siegertreppchen zu steigen. Diese erhaltet ihr einerseits durch das Überqueren von Checkpoints (nebeneinander erhaltet ihr noch etwas Bonuszeit) oder – und das ist wohl der Hauptgrund, warum man sich dieses Game zulegen sollte – durch spektakuläre Crashes mit den gegnerischen Boliden. Um eine höhere "Kontaktrate" zu gewährleisten, starten nicht alle zwölf Renner vom selben Startpunkt aus, sondern in Viererteams von drei unterschiedlichen Positionen und in verschiedene Richtungen – macht euch auf zahlreiche Geisterfahrer gefasst. Das Rennen endet, wenn eure Karre zu Bruch geht oder das Zeitlimit abläuft. Überlegtes Taktieren ist hierbei extrem wichtig, denn was nützen euch viele Crashes, wenn ihr den Boliden nach einer Minute zu Schrott gefahren habt?



Rechts seht ihr die Schadensanzeige. Wenn die Karre raucht, heißt's aufpassen.

SHORTCUT

- + gelbe Crash-Orgien
- + cooler Rock-Soundtrack
- + gut ausgedachtes Punktesystem.
- wenig Langzeit-motivation.



DESTRUCTION DERBY 64

| | |
|-----------------|----------------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spielertyp: | Racing |
| Datenträger: | 128-MBit-Modul |
| Hersteller: | Looking Glass |
| Testversion: | THQ |
| Spieler: | 1-4 (gleichzeitig) |
| Speicheroption: | Controller Pak |
| Schwierigkeit: | 4-8 |
| Features: | deutsche Menüs, Rumble Pak |
| Preis: | ca. 130 Mark |
| Geignet ab: | frei |
| Grafik: | 71% |
| Musik: | 69% |
| Sound: | 75% |

69%
SPIELSPASS

Meine Meinung: Ja gut – wieso nicht? Auch auf dem Nintendo 64 ist Destruction Derby immer für eine Runde zwischendurch gut. Allzu lange anhaltende Motivation solltet ihr euch allerdings nicht erwarten, nach einigen Tagen habt ihr euch an dem Spektakel sattgesehen und – gespielt und werdet das Modul nur noch für einige Multi-Player-Feten aus dem Schrank holen. Zur Technik ist zu



GUT

sagen, dass man doch ab und zu mit einigen Rucklern und – vor allem im Vier-Spieler-Modus auftretenden – Nebelschwaden zurechtkommen muss. Die Steuerung der Boliden ist Arcade-mäßig einfach zu beherrschen und lässt euch stets eine gute Kontrolle über das Fahrzeug. Wie gesagt: Kein Game, das ihr unbedingt haben müsst – funny ist's aber trotzdem.

Ronin Blade



Oben: Im weiteren Spielverlauf nehmen die Gegner immer abartigere Formen an.

Rechts: Mit roter Farbe wird nicht gespart.

Ronin Blade – der Titel ist Programm. Im Prinzip wird eine Geschichte erzählt, die eben von einem solchen "herrenlosen Samurai" handelt. Zu Beginn des Spiels trifft der Ronin Kotaro Hiba auf die Ninja-Braut Lin, die gerade in eine "tiefschürfende Diskussion" mit zwei üblen Schergen verwickelt ist, und hilft ihr natürlich sofort aus der Patsche. Zwei Charaktere treffen aufeinander? Ja – richtig! Nun dürft ihr euch zwischen diesen Helden entscheiden und fortan das weitere Abenteuer aus der Sicht des gewählten Charakters bestreiten – selbstverständlich mit zwei grundverschiedenen Quests. So kämpft ihr euch mit Schwerthieben, Tritten und erlernbaren Special-Moves durch z.T. schön gerenderte Landschaften. Haufenweise Gegner, die im weiteren Spielverlauf immer abartigere Formen annehmen, bis sie in etwa den Lickers aus *Resident Evil* gleichen. Unterstützende Items wie Shuriken, Bomben, Heilkräuter oder schärfere Schwerter kommen da nicht ganz ungelegen. In den Kampfpausen erzählen kurze Zwischensequenzen den Storyverlauf weiter. In der Stadt, die den Mittelpunkt eurer Reisen darstellt, haltet ihr Small Talk mit den Einwohnern (bis auch diese in eklige Zombies verwandelt werden). Schade nur, dass das gute Gesamtkonzept an der sehr unausgereiften Kampfengine – ab drei Gegnern gleichzeitig wird's schon etwas unfair – stark zu leiden hat. Eine etwas größere Kampffläche (ihr könnt nicht fliehen und müsst immer auf einem Screen kämpfen) käme hier schon gelegen. *cd*

SHORTCUT

- Portions werden automatisch verwendet
- z.T. schöne Backgrounds
- unfaire Kämpfe
- durchschnittl. Animationen



| | |
|-----------------|--|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Action |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Konami |
| Testversion: | Konami |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Features: | Dual-Shock-Unterstützung, dt. Menüs |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 18 Jahre |
| Gratlik: | 73% |
| Musik: | 71% |
| Sound: | 73% |

57%
SPIELSTRASS

Meine Meinung: Der anfangs recht gute Eindruck, den ich bei Ronin Blade hatte, wich recht schnell der Ernüchterung. Die Kämpfe sind einfach trotz Block-Button und Spezialmoves zu unausbalanciert. Im



GEHT SO

Gegensatz zu den recht schönen Renderings sind die Figuren etwas klobig geraten und haben oft mit Clipping-Problemen zu kämpfen. Auch die

gerade zierlich mit ihren Gegnern um, und dementsprechend wird mit dem roten Lebenselixier nicht sonderlich gespart.

Moves hätten ein wenig mehr Animationen übertragen können. Spieler mit nervösem Magen sollten übrigens einen größeren Bogen um dieses Game machen: Die alten Japaner gingen bekanntlicherweise nicht

Der MP3basta für die PlayStation™



- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)

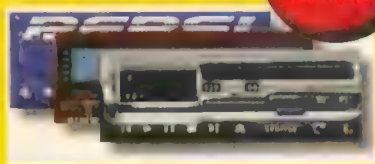


Unterstützung



149,90 DM
(76,64 EUR)
2 Jahre Garantie

Austauschbare **Skins**



The Next  Generation

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstraße 250
45891 Gelsenkirchen
Telefon 02 09 / 77 88 11
Telefax 02 09 / 78 82 86
Internet TNG.TO
www.MP3basta.de



Spyro the Dragon 2



Eine echte 5-Streue-Sub-Mission: Vertreibt alle Lava-Echsen, bevor sie einen der armen Dorfbewohner fressen. Das erfordert echt Übung!

Der süße lila Drache hat eine Menge Moves dazugelernt und an Spielkultur dazugewonnen.

Abwechslung hoch drei: Hier klettert ihr in eine Kanone und feuert auf stählerne Sterne.



Armer kleiner Spyro: Die Jungs von Insomniac Games (*Disruptor*) gönnen ihm einfach keine Ferien. Obwohl exakt ein Jahr seit dem Release des ersten Teils vergangen ist, knüpft die Geschichte von *Gateway to Glimmer* (Untertitel des Sequels) nahtlos an die Story des Vorgängers an. Kurz nachdem der Oberdrachenfiesling Gnasty Gnorc geschlagen war, wollte sich unser lila Liebling am Strand ausruhen, wurde aber von einem ungeschickten Professor durch ein falsches Dimensionstor gebeamt und findet sich nun am Anfang vieler neuer aufregender Abenteuer. Der kleine machtbesessene Gnom Greedio terrorisiert mit seinen beiden Monster-Unholden 14+ Planeten mit eiserner Faust und hat ausschließlich Angst vor Drachen. Keine Frage, dass der edelmütige *Spyro* seinen Freunden, dem **Steinbock Flora** und dem **Leoparden Jäger**, die im Spiel immer wieder mit hilfreichen Tipps und als Teleporter zu Verfügung stehen, beim Kampf gegen das Trio hilft. Seine Talente aus Teil eins (Feuer speien, mit den Stummelflügeln segeln, die Hörner als Rammbock verwenden) hat der Baby-Drache immer noch in petto und zusätzlich zwei weitere dazugelernt: Ein Mini-Hüpfer nach einem Segelflug sowie ein Hüpfattacke.

Kaufmann mit dem trefenden Namen "**Geldsack**" später weitere Fähigkeiten wie Klettern und Tauchen hinzukaufen, um so bisher unzugängliche Levelabschnitte zu erreichen. Zunächst wird euch das aber wenig kümmern, denn es gibt soviel zu tun und zu entdecken, dass man manchmal gar nicht weiß, wo man anfangen soll. In jeder Welt gilt es auf jeden Fall eine Hauptaufgabe zu meistern (den Weg für Schildkrötenbabys durch Öffnen aller Türen auf dem Strandplaneten meistern, sämtliche Elektrobarrieren auf dem **Stromplaneten** aufheben, den trockengelegten Wasserstern wieder fluten oder die Windmaschinen anwerfen etc.), für die es zur Belohnung einen Talisman gibt. Mit sämtlichen dieser Items habt ihr Zutritt zu den Bossarenen und könnt somit *Spyro 2*-locker durchspielen, denn die gestellten Probleme sind allesamt völlig Straightforward und auch von Jump'n'Run-Greenhorns ganz leicht zu schaffen. Wollt ihr dagegen das "richtige" Ende sehen, müssen sich mindestens 90 Prozent der Runen in eurem Besitz befinden, und diese verlangen schon wesentlich mehr Geschick vom Spieler. Haltet ihr die Augen auf, treift ihr überall auf Leute/Tiere, denen je nach Thema



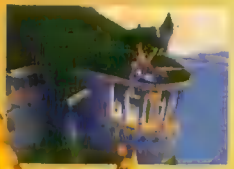
Flutet die trockengelegte Aqua-Welt und taucht nach Schätzen.

Edelsteine, Runen und Talismänner

Zusätzlich könnt ihr für aufgesammelte Edelsteine, die überall in den märchenhaften Welten mehr oder weniger offensichtlich verstreut liegen, beim ausgefuchsten

SHORTCUT

- + massiver Abwechslungsfaktor
- + witzige Synchronstimmen
- + Sammelgier wird voll geweckt
- Gegner und NPCs aus wenig Polygonen





Die Decors, wie hier die Strom-Welt, sind eine wahre Augenweide – die Figuren könnten aber mehr Polygone vertragen.



Wagt euch nicht zu den Mechano-Haien, ohne vorher das Panzer-U-Boot vom Geldsack geliehen zu haben!



der Welt irgendwie geholfen werden muss. Witzig: Die Schwierigkeit der Aktion wird dabei in Kategorien von eins (Pippifax) bis fünf Sternen (hart) unterteilt. In der Steinzeit-Zone muss wildgewordenen Lavaechsen der Hintern verbrannt werden, bevor sie einen Dorfbewohner fressen (fünf Sterne), Blitzableiterkugeln vor Dieben in Sicherheit gebracht werden (vier Sterne), mit einer Kanone fliegende Minen gesprengt werden (vier Sterne), auf einer Lorenfahrt Uhrenteile aufsammeln (fünf Sterne) Edelsteinlampen im Flug angezündet werden (ein Stern) uvm.

Power-Point-Extra-Fähigkeiten

Der Clou dabei: Für viele dieser Sub-Missionen braucht ihr spezielle Fähigkeiten, die ihr nur durch Betreten eines (Power) P(oints) erlangt (wie z.B. Lavaunempfindlichkeit, Super-Feuer oder unbegrenzte Flugkraft). Die PPs werden aber erst durch das Killen einer gewissen Anzahl von Feinden (allesamt wieder super-ulzig ausgefallen, aber leider mit etwas wenig Polygonen in Szene gesetzt) aktiviert. Ihr seht also, es gibt so gut wie keine Hänger – man ist ständig vollbeschäftigt und von Juwelen sammeln, Feinde rösten, Leuten helfen und Talismane einsacken bis zu den **schwierigen Runen-Quests** hat jede Aktion ihren Sinn. Zwischen den einzelnen Welten dürft ihr jederzeit durch Tore wechseln, während euer Fortschritt in einem Pausen-Buch festgehalten wird. Beachtet aber, dass die Power Points nur komplett aktiv bleiben, wenn alle Gegner pro

Stage eliminiert wurden (klingt schwerer als es ist – es sind maximal 15 bis 20). Eure Lebensanzeige wird übrigens von einem kleinen Glühwürmchen verkörpert, das euch auf Schritt und Tritt folgt. Je heller es ist, desto besser. Witzig: Bruzzelt ihr ein kleines Geschöpf (Frosch, Schaf, Eidechse) wird ein Schmetterling frei, dem das Glühwürmchen hinterherfliegt, schließlich mampft und somit seine Stärke regeneriert. Wie es sich für ein echtes 3D-Jump'n'Run gehört, kann jederzeit in eine Art Ego-Perspektive geschaltet oder via L/R-Tasten die Kamera gedreht werden, um auch ja nichts zu verpassen. Trotz Aktiv-/Passiv-Einstellmöglichkeit selbiger muss aber oft **nachjustiert werden** – ein Problem fast aller Spiele des Genres (*Croc 2*, *Gex 3D*). Ein exzellenter Soundtrack mit Stücken vom Ex-Police-Drummer, eine hervorragende deutsche Synchronisation mit knuffigen Stimmen und gelungene End-of-Level-Jokes und unvorhergesehene Ereignisse geben diesem 3D-Jumper den letzten Schliif. Kurz bevor ihr euch etwa für einen Kampf mit einem ungestümen **Yeti-Boss** bereitmacht, wird dieser im Heranstürmen von einem Haufen Steine unter sich begraben und das Problem ist gelöst, ohne sich die Hände schmutzig gemacht zu haben (ein Planetenbewohner: "Er war wohl doch

nicht so stark."). Auch sehr praktisch: Gespeichert wird automatisch beim Verlassen eines Levels – es lebe der Komfort. *rk*

Spyro 2 eignet sich sowohl für Anfänger wie auch für Profis, da man mit den leichten Hauptaufgaben ebenso durchkommt, aber das echte Ende nur mit den Sub-Quests zu erreichen ist.



Spyro the Dragon 2

| | |
|-----------------|---|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | 3D-Jump'n'Run |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Insomniac Games |
| Testversion: | Sony |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 4 |
| Features: | Dual Shock, dt. Synchronisation ca. 100 Mark |
| Preis: | frei |
| Geeignet ab: | frei |
| Grafik: | 85% |
| Music: | 84% |
| Sound: | 80% |



SUPER

Meine Meinung: Kompliment an Insomniac: Spyro 2 ist ein kleines Jump'n'Run-Meisterwerk geworden. Jede Welt sieht komplett anders aus und hat ihr eigenes Flair, die gestellten Anforderungen

sind kunstvoll miteinander verwoben und einzeln perfekt ausgefeilt. Nie hat man als Spieler das Gefühl, unfair behandelt zu werden – es spielt sich einfach unheimlich flüssig (sofern man sich nicht in die knallharten 5-Sterne-Runen-Aufgaben verbeißt, hehe). Somit ist dieses Sequel sowohl für Einsteiger als auch für Hardcore-Zocker gleichermaßen geeignet. Das

trifft nicht auf viele Spiele zu! Kritikpunkte? Die Gegnerschaft hätte ruhig ein paar Polygone mehr vertragen können und die Kamera ist stellenweise vielleicht einen Tick zu nervös ausgefallen. Aber ansonsten: Täu-

chen, Fliegen, Comic-Geschütztürme-Bedienen, Feuersteine-Schlucken, Klettern, Loren-Fahren uvm. machen Spyro 2 zu königlich guter Unterhaltung für die ganze Familie – trotz leicht überstrapaziertem Niedlichkeits-Touch. Wem Pac Man World zu schwer ist oder Gex 3 schon durch hat, dem sei das Drachen-Sequel wärmstens ans Herz gelegt.



Eine der schwersten Übungen in Spyro 2. Auf diesem Gefährt 50 Uhrteile sammeln.

87%
SPIELSPASS

Rising Zan - The Samurai Gunman

Hat jemand den abgespacten Western-Streifen "Wild Wild West" mit Will Smith gesehen? Die Meinungen gehen hier zwar zwischen Kult und Trash auseinander (ich tendiere zu Kult) – die Genialität des Ambientes mit aus wilden Erfindergehirnen entsprungene Mechano-Kreaturen zwischen Saloons und Revolverhelden wird jedoch niemand bestreiten. Genau dieses Thema in etwas abgewandelter Form bietet auch UEP Systems (*Cool Boarders*) *Rising Zan: The Samurai Gunman*, von dem wir nie geglaubt hätten, dass sich doch noch ein deutscher Distributor finden würde. Zan aka Johnny zog einst nach Japan, um die Kampfkunst des Schwertes zu erlernen und sie mit der seines Colts zu verknüpfen. Als er Jahre später als supersexy Hero Samurai Gunman (kein Witz – ihr

bekommt auch einen **Sexy-Bonus** am Ende jedes Levels!) in sein Städtchen zurückkehrt, haben mordlüsterne Ninja ihre Zelte zum Goldschürfen aufgebaut und terrorisieren die Einwohner. Dank eurer zahlreichen neu-erlernten Fähigkeiten (MG-Schuss-folge, via Schwert durch die Lüfte segeln, verschiedenste Special Moves, Offensiv-Blocks, Sidesteps und mehr) sollte es eigentlich ein Leichtes sein, die maskierten Killer zu erledigen. Eigentlich. Wären da nicht die fiesen Apparaturen und mechanischen Monster, die die fernöstliche Kultur mittlerweile entwickelt hat. Beim Kampf gegen Laserbarrieren, selbst regenerierende Roboter, Zeitbomben tragende Roboter, Sumo-Wrestler und Magier müsst ihr schon all euer Können aufbieten, um nicht geschlagen wieder an den Levelanfang teleportiert zu werden. Hilfe verspricht im Notfall z.B. die Tafo in den **Super-Quick-Modus**, indem ihr erstens superschnell und zweitens eine dreifach so lange Klinge für Schlitz- und Tornado-Angriffe bekommt. Witzig sind auch

Kultig: Die Techno-Gerätschaften zur Cowboy-Zelt erinnern frappierend an den Will-Smith-Streifen "Wild Wild West"

Gewusst wie: Der Robo-Boß im vierten Level ■■■■ sich immer wieder neu auf.

Mit einem Rundum-Sensen-Move entledigt sich Zan der lästigen Strohpuppen.

SHORTCUT

- + geniales "Wild Wild West"-Ambiente
- + abwechslungsreiche Aufgaben
- + Special-Boß-Finish-Stage
- bisweilen holprige Grafik
- Kameraprobleme



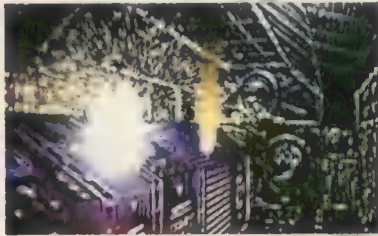
Sprint gegen den Ventilator.



| | |
|-----------------|------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieletyp: | 3D-Action |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | UEP Systems/Agatec |
| Testversion: | Virgin |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Features: | Dual Shock |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 73% |
| Musik: | 76% |
| Sound: | 77% |

78%

SPIELSPASS



Der Samurai Gunman hat den Zug des Professors gesprengt – weiter zum Ninja-Bergwerk.



die geschickt in die rasante Action eingestreuten *Decathlon*-Aufgaben. Hier müssen alle (!) 12 Buttons des Pads gleichzeitig möglichst schnell gedrückt werden, um einer höllisch starken Bedrohung ■ la **Riesenventilator**, hölzerne Armee oder Flammenwerfer beizukommen. Schafft ihr es nicht, innerhalb von ca. 15 Sekunden eine Leiste zu füllen, werdet ihr weggeblasen, geröstet, zerquetscht etc. Gleiches Prinzip gibt's auch nach dem Bosskampf: Schnell Energie aufbauen und dann in jedem der zehn Level (Lorenfahrten!) den Bösewicht nach allen Regeln der Kunst zerlegen und ein Sexy-Rating einsacken! rk

Meine Meinung: Trotz manchmal unansehnlicher Stage-Grafik (öde Brauntöne und Klötzchenprinzip) und einer biestigen Kamera überzeugt *Rising Zan* spielspaß-technisch und vor allem atmosphärisch auf der ganzen Linie. Mit eurer Knarre und der Katana-Klinge sind reichhaltig Moves und Spezialattacken möglich, die auf die stets



GUT

abwechslungsreichen und sowohl *Jump'n'Run*- als auch *actionlastigen* Levels losgelassen werden dürfen. Die Kombination "Wilder Westen – Fernost" macht's: Actionspiele gibt's wie Sand am Meer, *Rising Zan* sticht aber aus der Masse heraus – ein echter Geheimtip! Und vergesst nicht: Ein Sexy-Rating ist Pflicht, hehe!

Destrega



Nahkampfaktionen wie hier werdet ihr nur sehr selten ausführen – es überwiegen die Distanzangriffe.

Und schon wieder gibt's Stunk im Fantasyreich. Diesmal ist es der fiese Despot Zarber, der den Kaiser ermorden ließ und die Macht übernahm. Einziger Dorn im Auge sind die im Untergrund agierenden Widerstandskämpfer und die Strega, eine mit magischen Fähigkeiten ausgestattete Rasse, die er natürlich beide so schnell wie möglich loswerden will. Soweit zum Hintergrund, vor dem sich die nun bevorstehende Schlacht abspielt – und wenn ihr nicht im Handlungsmodus spielt, wird sich da auch nicht mehr viel ändern. In den üblichen Beat'em-Up-Spielmodi wie Battle, Versus oder Teamkampf stehen sich dann die zwei Kontrahenten in einer frei begehbaren Arena gegenüber und beharken sich mit Nahkampfmanövern oder mächtigen Zaubersprüchen, die bei weiterer Entfernung automatisch ausgelöst werden. Durch diverse Tastenkombinationen lassen sich noch mächtigere Energieblitze und Feuerstrahlen auslösen. Im Story-Modus übernimmt ihr die Rolle von verschiedenen Widerstandskämpfern und macht euch auf, Lord Zarber eins auf die Mütze zu geben. Nach einem Kampf wird in diesem Modus die Story in Zwischensequenzen weitererzählt. Erstaunlich gut ist hier die deutsche Sprachausgabe gelungen. Aufgrund der viel zu simplen Kampf-Engine, die nur sehr selten gezielte Angriffe erlaubt, kann *Destrega* nur kurzfristig an den Screen fesseln.

Braucht ihr nicht! cd

SHORTCUT

- + gut designte Arenen
- + netter Storymodus
- Polygonfehler
- unausgereifte Kampffengine



Destrega

| | |
|-----------------|-------------------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Beat'em-Up |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Sony |
| Testversion: | Sony |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) |
| Speicheroption: | Memory Card |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Features: | Dual-Shock-Unterstützung, dt. Menüs |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geegnet ab: | frei |
| Grafik: | 68% |
| Musik: | 64% |
| Sound: | 62% |



Meine Meinung: Mit dem Versuch, etwas frischen Wind ins Beat'em-Up-Genre zu bringen, bleibt es wohl wirklich nur bei einem Versuch – das Endprodukt ist leider nichts anderes als ein mieser



NA JA

Distanz um den Gegner und schickt ihn mit Zaubersprüchen auf die Bretter – simples Button-Smashing reicht vollkommen aus. Auch aufgrund massiver Polygonfehler kommt in den ansonsten recht gut designten Kampfarenen nur selten Spaß auf. Einzig der nette Storygar nicht erst zu versuchen, am besten ihr rennt immer in sicherer totalen Absturz.

gut designten Kampfarenen nur selten Spaß auf. Einzig der nette Storygar nicht erst zu versuchen, am besten ihr rennt immer in sicherer totalen Absturz.



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,90

| | |
|-------------------------------|--------|
| Alien vs. Predator | 129,90 |
| Atari Karts | 99,90 |
| Attack of the Mutant Penguins | 69,90 |
| Baldies CD | 49,90 |
| Battlemorph CD | 59,90 |
| Checkered Flag | 29,90 |
| Club Drive | 29,90 |
| Defender 2000 | 79,90 |
| Dragon - The Bruce Lee Story | 44,90 |
| Fever Pitch Soccer | 69,90 |
| Fight for Life | 59,90 |
| Flashback | 79,90 |
| Hover Strike CD | 59,90 |
| I-War | 49,90 |
| Iron Soldier | 59,90 |
| Kasumi Ninja | 49,90 |
| Missile Command 3D | 69,90 |
| Myst CD | 59,90 |
| NBA Jam T. E. | 89,90 |
| Pinball Fantasies | 69,90 |
| Pitfall | 69,90 |
| Power Drive Rally | 89,90 |
| Rayman | 99,90 |
| Ruiner Pinball | 49,90 |
| Space Ace CD | 59,90 |
| Super Bum Out | 59,90 |
| Supercross 3D | 59,90 |
| Syndicate | 69,90 |
| Tempest 2000 | 49,90 |
| Theme Park | 59,90 |
| Ultra Vortek | 69,90 |
| World Tour Racing CD | 119,90 |
| Zool 2 | 49,90 |

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!



Atari Lynx I oder II a. A.
SokoMania (NEUI) 59,90
Lexis (NEUI) 79,90

| | |
|---------------------------------|-------|
| Battlewheels | 59,90 |
| Battlezone 2000 | 59,90 |
| Blue Lightning | 69,90 |
| Block Out | 59,90 |
| California Games | 69,90 |
| Chip's Challenge | 39,90 |
| Double Dragon | 69,90 |
| Dracula - The Undead | 49,90 |
| Electrocop | 54,90 |
| Gates of Zendocon | 39,90 |
| Gauntlet - The Third Encounter | 39,90 |
| Jimmy Connors' Tennis | 39,90 |
| Klax | 39,90 |
| Lemmings | 89,90 |
| Ms. Pac Man | 39,90 |
| Pac-Land | 39,90 |
| Paperboy | 39,90 |
| Pinball Jam | 39,90 |
| Qix | 34,90 |
| Rampart | 39,90 |
| Road Blasters | 39,90 |
| Robotron 2084 | 39,90 |
| Shadow of the Beast | 39,90 |
| Shanghai | 39,90 |
| Slime World | 39,90 |
| Steel Talons | 39,90 |
| Super Asteroids/Missile Command | 64,90 |
| Super Off Road | 69,90 |
| Toki | 39,90 |
| Ultimate Chess Challenge | 44,90 |
| Warbirds | 69,90 |
| Xybots | 34,90 |

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Atari 2600/5200/7800 Systeme ■ Games a. A.



| | |
|--|----------|
| 3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele | ab 199,- |
| NEC Turbo Duo/Turbo Express | je 549,- |
| NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage | 169,- |
| Nintendo Virtual Boy ■ Mario's Tennis | ab 139,- |
| Nintendo Super NES (NTSC) | 169,- |
| Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele | ab 129,- |
| Sega Game Gear | 169,- |
| Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC) | je 169,- |
| Sega Nomad | ab 199,- |
| Sega Saturn (NTSC) inkl. 2 CDs | ab 249,- |
| Tiger game.com (pocket pro) | ab 139,- |

Weitere Systeme (auch Oldies) ■ Software erhältlich!



Gauntlet Legends

SHORTCUT
 + fordernder Team-Modus
 + knifflige Rätsel und Labyrinth
 + abwechslungsreiches Leveldesign
 + auf Dauer eintöniges Single-Player-Game



Wenn nur Kämpfer über diese aus Eis geschmiedete Axt verfügen...

... könnt ihr euch im Kampf gegen den Drachen um einiges leichter machen.

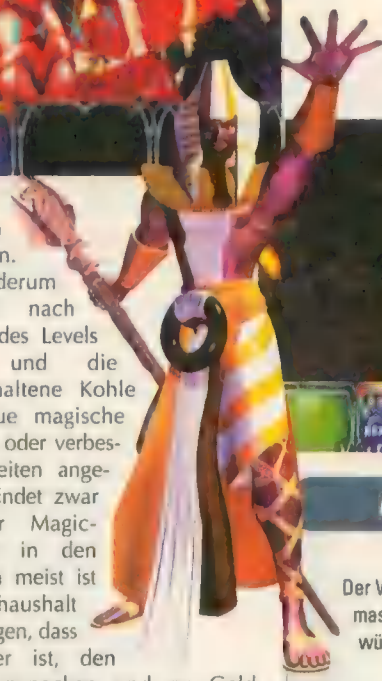
Mit der magischen Feuerwand seid ihr vor den Angriffen der Gegner geschützt und vernichtet alle Angreifer bei Berührung.

Über zehn Jahre nachdem das Original-Gauntlet das Licht der Zocker-Welt erblickte und knapp ein Jahr nach Erscheinen des neuen Midway-Automaten, ist die Konsolen-Konvertierung dieses Klassikers fertig. Fans, die den neuen Automaten nicht kennen, seien bereits hier gewarnt: Die Arcade-Version unterscheidet sich durch einige Details vom Original. So habt ihr es hier nicht mit zufällig generierten Dungeons zu tun, und das Game präsentiert sich nicht mehr aus einer direkten Vogelperspektive, sondern aus einer Art isometrischen Darstellung, und diese wiederum spielt sich in einer 3D-Welt ab.

Ansonsten ist jedoch alles beim Alten geblieben. Das einstmals friedliche Land Ataria (wie sind die bloß auf den Namen gekommen?) wurde von Horden böser Monster unter der Führung des Dämonen Lord Skorne überannt. Deshalb bittet euch ein alter Zauberer, dreizehn verborgene Runensteine zu finden, um dann Skorne endgültig den Garaus zu machen.

Zur Wahl stehen euch dazu vier verschiedene Charaktere, die (genug menschliche Mitspieler vorausgesetzt) von vier Spielern gleichzeitig und erfreulicherweise ohne nervigen Splitscreen gesteuert werden können. Ein cooles Feature ist dabei die Möglichkeit, in den Leveln (die allesamt verschiedenen Themen zugeordnet sind) nach Specials und Wertge-

genständen zu suchen. Diese wiederum lassen sich nach Beendigung des Levels verkaufen und die dadurch erhaltene Kohle wird in neue magische Gegenstände oder verbesserte Fähigkeiten angelegt. Man findet zwar viele dieser Magic-Items auch in den Levels, doch meist ist der Energiehaushalt so angeschlagen, dass es sinnvoller ist, den Krepel einzupacken und zu Geld (sprich: neuer Energie) zu machen. Leider könnt ihr die Items nicht wie in *Diablo* einem Mitspieler überlassen, der sie dringender benötigt. Ansonsten beherrscht die Suche nach Lebensmitteln, Schlüsseln und versteckten Schaltern das Abenteuerleben. Jeder der Party-Mitglieder hat einen Special-Move. Dieser wirkt, je nachdem wie stark die dreistufige Energie-Leiste aufgefüllt ist, mehr oder weniger verherrend gegen die Monsterhorden. Von diesen Kreaturen habt ihr es übrigens mit einer wahren Heerschar zu tun. Erst wenn ihr die überall verteilten **Monstergeneratoren** zerstört und somit den Nachschub der Feinde unterbindet, bekommt ihr die Horden halbwegs in den Griff. Nach jeder Welt, die wiederum in vier Unterlevel unterteilt ist, erwartet euch ein besonders hart zu knackender Endgeg-



Die Charaktere

Warrior

Der Warrior ist die ultimative Kampfmaschine. Kräftig und fast unverwundbar. Leider nicht der Schnellste.

Valkyrie:

Das weibliche Gegenstück zum Warrior, etwas schwächer als dieser, dafür aber ein bisschen flinker. Ideal für Anfänger.

Wizard:

Im Nahkampf schwach, verfügt aber über mächtige Zaubersprüche. Nur im Schutze der Party sinnvoll.

Archer:

Ideal für Attacken aus weiter Entfernung. Ist zugleich der schnellste Charakter im Spiel.

ner, dem ihr euch jedoch ohne ausreichenden Energievorrat besser nicht in den Weg stellt. Zusätzlich gibt es irgendwo in den Gewölbten Spezialwaffen, die beim Kampf gegen einen bestimmten Endgegner besonders nützlich sind. Doch werdet ihr diese Zauberwaffen nur



Gegen Gevatter Tod, der in jeder Kiste stecken kann und euch bei Kontakt gnadenlos 100 Energiepunkte abzieht,...



...hellen nur magische Potions, die nebenbei auch noch jede Menge anderer Fieslinge erledigt.



Und gegen solch eine geballte Feuerkraft haben selbst unzählige Angreifer nicht den Hauch einer Chance.



Wenn der Warrior zu seinem stärksten Special-Move ausholt, haut sein magischer Schatten alles in Stücke.

nach langem Suchen und vielen Kämpfen finden können. Zum Glück könnt ihr bereits absolvierte Level jederzeit wieder betreten, um so eure Gold- und Lebensreserven wieder aufzufüllen. In kleinen Bonusspielchen, deren Zugänge allerdings ebenfalls sehr gut versteckt sind, habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, euren Charakter in sein tierisches Pendant zu verwandeln. So wird aus einem Warrior plötzlich ein **Minotaurus** oder aus der Bogenschützin ein **Hybrid aus Falke und Mensch**. Erwähnenswert ist übrigens das sehr innovative Speichersystem, das zwar für jeden Mitspieler ein eigenes Memory-Pak voraussetzt, dafür jedoch die Möglichkeit bietet, seinen Charakter in verschiedenen Partys und bei Freunden einzusetzen oder ihn aber

alleine zu Hause weiter zu tunen. Grafisch hat sich Konami zweifellos viel Mühe gegeben. Natürlich kommt die N64-Version trotz Expansion-Pak nicht an den Spielautomaten an. Dennoch läuft das Game erfreulich flüssig und die Framerate kommt auch bei vier Mitspielern gleichzeitig nicht ins Wanken. Nur wenn sich zusätzlich noch zwei Dutzend Gegner auf dem Screen tummeln und die Party mit Special-Moves nur so um sich wirft, machen sich gewisse Einbußen bemerkbar. Abgesehen davon kann man die visuelle Darstellung durchaus als gelungen bezeichnen. Die Kämpfer sind nett animiert und geben ein **Effektfeuerwerk** nach dem anderen von sich, ohne dass der absolut notwendige Überblick verloren geht. Leider passiert es manchmal, dass man wegen der etwas

langsamen Kameraführung einen unvorsichtigen Mitstreiter vorschnell in eine ausweglose Situation manövriert. Die musikalische Untermalung und die Soundeffekte passen sehr gut zum Geschehen und vermitteln immer wieder ein heldenhaftes Spielgefühl. Macht Spass. ab



Teamarbeit ist alles. Wenn ihr wisst, dass euch der Partner den Rücken frei hält, könnt ihr euch in aller Ruhe auf das eigentliche Problem konzentrieren.

Gauntlet Legends

| | |
|-----------------|------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieltyp: | Arcade-Adventure |
| Datenträger: | 96 Mbit-Modul |
| Hersteller: | Midway |
| Testversion: | Kostenlos |
| Spieler: | 1-4 (Simultan) |
| Speicheroption: | Memory Pak |
| Schwierigkeit: | 7-9 |
| Features: | - |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 12 Jahre |
| Graphik: | 78% |
| Musik: | 72% |
| Sound: | 70% |



Auch wenn dieser Bursche furchterregend aussieht: Wenn euer Kämpfer erstmal so gut ausgebildet ist, stellt er kein Problem dar. Ab Experience-Level 25 erhaltet ihr übrigens einen tierischen Begleiter, der mit euch aus allen Rohren feuert.



SUPER

Meine Meinung: Arcade-Feeling für daheim? Nicht ganz, dennoch ist es den Entwicklern sehr gut gelungen, die wichtigsten Aspekte des Automaten einzufangen. Dazu zählen neben einer eingängigen und präzisen Steuerung vor allem der Spielspaß und die Langzeitmotivation. Und gerade in diesem Aspekt kann Gauntlet Legends

zumindest im Mehrspieler-Modus voll überzeugen. Die Level sind superb durchdacht, es wurden unzählige kleine Gags (z.B. das legendäre "IT") eingebaut. In kaum einem anderen Game ist Teamgeist so zwingend erforderlich wie in diesem zu neuer Blüte erwachten Klassiker. Alleine macht's deutlich weniger Spass.

Single Player
76%
Multi-Player
84%
SPIELSPASS

Suzuki Alstare Racing

SHORTCUT

- + rasante Action zwischen bewaffneten Booten
- + realistische Wasserbewegungen
- + wilzige Track-Features
- langsamer Bildaufbau (Pop-Ups)

Mit *Suzuki Alstare Racing* ist nun das erste DC-Motorrad-Rennspiel auch als PAL-Version erhältlich. Da dieses Game in enger Kooperation mit dem japanischen Motorrad-Hersteller Suzuki erstellt wurde, ist es nicht verwun-

derlich, dass natürlich auch die entsprechenden Motorräder dieser Marke, genauer gesagt die *Alstare GSX-R600* und die *Alstare GSX-R750* eine tragende Rolle spielen.

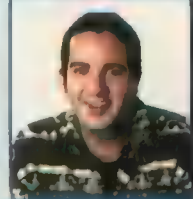
Doch trotz dieser engen Zusammenarbeit sollte man sich keine übertrieben realistische Motorrad-Simulation erwarten. So beschränken sich die einzigen Einstellmöglichkeiten an den Maschinen auf das Verschieben dreier Regler, mit denen sich in elf Stufen die Geschwindigkeit, das Bremsverhalten und die Lenkung einstellen lassen. Jede Beeinflussung wirkt sich dabei direkt auf die beiden restlichen Kategorien aus.

Zu Beginn stehen euch nur drei Strecken (Wüsten-Highway, Strand, verschneite Passtraßen) und ein durchschnittliches Motorbike zur Verfügung. Doch für jede aus drei Rennen bestehende Meister-

schaft, die ihr als Gesamtsieger beendet, eröffnen sich euch neue Bikes und Strecken (in der PAL-Version sind im Gegensatz zur Jap-Version sogar noch zwei neue Tracks hinzugekommen). Um ein solches Rennen jedoch erst mal zu gewinnen, bedarf es einigen Geschicks, denn *Suzuki Alstare Racing* läuft in einem atemberaubenden Tempo und verzeiht allein schon aus diesem Grund keine Fahrfehler. Ein weiteres Hindernis auf dem Weg zum Erfolg sind die manchmal schon zweifelhaft schnellen Konkurrenten, die **selbst vor Remplern** nicht zurückschrecken. Merkwürdigerweise endet so ein kleiner Stoß für euch meist mit einem Crash und damit mit einigen Sekunden Zeitverlust, während ihr bei dem Versuch, Gleiches mit Gleichem zurückzuzahlen, oft durch die Gegner hindurchfahren könnt, ohne sie zu berühren.

Ebenso entscheidend über Sieg oder Niederlage ist der

Meine Meinung: Wer sich nicht zu viel erwartet, wird von *Suzuki Alstare Racing* nicht enttäuscht sein. Mehr als Gasgeben und Lenken hat das Game zwar nicht zu bieten, doch dafür macht das Game einfach Spaß und vermittelt besonders in der Cockpit-Perspektive einen wahren



GUT

Geschwindigkeitsrausch. Leider trüben kleinere Fehler, wie das manchmal nicht nachvollziehbare Crashverhalten und die etwas unfairen Gegner, den positiven Gesamteindruck, doch seiner Rolle als schneller Racer für zwischendurch wird diese Game auf alle Fälle gerecht.

Im nächtlichen NY müsst ihr die Augen offen halten, um nicht gegen eine Wand zu rasen.



RACE: 00:14.2
LAP1: 00:14.2
LAP2: 00:00.0

CHECK 21

POS 5 OF 8
LAP OF 13



RACE: 01:56.8
LAP1: 00:49.9
LAP2: 00:48.4
LAP3: 00:36.1

CHECK 20

POS 8 OF 8
LAP 3 OF 3



RACE: 01:25.9
LAP1: 00:57.7
LAP2: 00:28.9
LAP3: 00:38.4

CHECK 50

POS 1 OF 3
LAP OF 3

Leider lässt sich nicht nachvollziehen, ob ihr bei einer Berührung mit der Streckengrenzung stürzt oder abfliegt.

Genug Turbos vorausgesetzt, gehören solche Sprünge zur Tagesordnung.

Die rasante Cockpit-Perspektive ist nur absoluten Profis zu empfehlen.

leider nur begrenzt zur Verfügung stehende Turbo, der euch für ein paar Sekunden extrem beschleunigt, dafür aber das Bike in dieser Zeit fast unlenkbar macht. Nur beim Passieren der Checkpoints erhaltet ihr dieses Speed-Up wieder ein wenig aufgefüllt. Neben dem Meisterschafts-Modus stehen euch noch Einzelrennen zur Verfügung, in denen ihr aber nur zuvor freigespielte Strecken fahren könnt, und ein **Zwei-Spieler-Modus**. In diesem offenbart die ansonsten sehr flüssige Engine auch ihre Schwächen und lässt die sonst so sanft vorbeirauschende Landschaft in deutlichen Pop-Ups erscheinen.



| | |
|-----------------|-------------------------------|
| System: | Dreamcast |
| Spielertyp: | Fun-Racer |
| Datenträger: | 1 GD |
| Hersteller: | Criterion Studios |
| Testversion: | <input type="checkbox"/> Soft |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | VMS |
| Schwierigkeit: | 7-8 |
| Features: | Vibration Pack, VGA-Box |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | |
| Grafik: | 75% |
| Musik: | |
| Sound: | 71% |

73%

SPIELSPASS

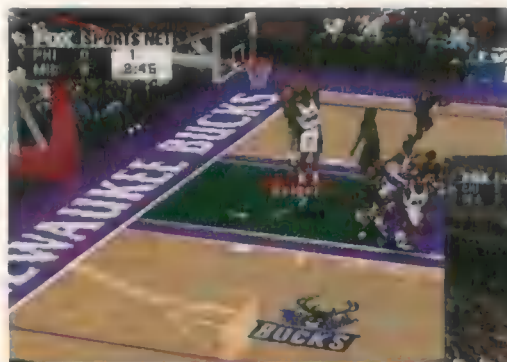


RACE: 00:15.0
LAP1: 00:15.0
LAP2: 00:00.0
LAP3: 00:00.0

CHECK 30

POS 2 OF 2
LAP 1 OF 1

NBA 2000 Championship



Obwohl das Gameplay zwar in Ordnung geht, wird man das Gefühl nicht los, alles schon mal besser gesehen zu haben.



Besonders schöne Spielzüge könnt ihr im Replay nochmals bewundern.

Nachdem große Verbände wie die NBA ihre Lizenzen zum Teil mehrfach vergeben, darf man nicht überrascht sein, wenn auch andere Hersteller versuchen, sich ein Stück vom Sport-Sim-Kuchen abzuschneiden. So erhielten wir kurz vor Redaktionsschluss eine testbare Version von *NBA 2000 Championship* aus dem Hause Activision. Dahinter verbirgt sich natürlich nicht mehr als ein Gag, da das **Transfer-Karussell** für das nächste Jahr noch nicht annähernd abgeschlossen ist. Es erwarten euch aber sämtliche Teams und Spieler der aktuellen Saison, mit denen ihr entweder ein Freundschaftsspielchen

oder ein komplette Saison bestreiten könnt. Dabei könnt ihr euch vor Spielbeginn entscheiden, ob ihr lieber die einfachere Arcade-Version oder aber den anspruchsvolleren Simulations-Modus bevorzugt. Überhaupt fehlt es dem Game nicht an Einstellmöglichkeiten jeder Art – im Gegenteil! Zumindest in diesem Punkt kann das Spiel durchaus mit Genre-König EA mithalten. Leider trifft dies nicht auf die optische Darbietung zu. Sowohl die **Optionsmenüs** als auch das Spiel an sich wirken etwas unspektakulär. Zwar erfreuen kleine Details wie sich am Boden spiegelnde Spieler das Auge, doch können Animation und Grafik nicht ganz überzeugen. ab

Meine Meinung: Gerade auf der PS mangelt es ja bekanntlich nicht an guten Basketball-Spielen. Umso überraschender, dass es Hersteller gibt, die genau in dieses Segment vorstoßen möchten. Zwar ist Activision mit *NBA 2000 Championship* ein solides Sport-Spiel gelun-



GUT

gen, doch kleinere Mankos im Gameplay und die nicht gerade berauschende Grafik sind nicht unbedingt ein Anreiz dazu, die zum Teil deutlich besseren Konkurrenten im Regal liegen zu lassen. Absolute Genre-Fans können ja mal einen Blick riskieren.

NBA 2000 Championship

| | |
|-----------------|--------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Basketball Simulation |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Activision |
| Testversion: | Activision |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 7-9 |
| Features: | Dual-Shock-Unterstützung |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 |
| Grafik: | 69% |
| Musik: | 67% |
| Sound: | 72% |

72%

SPIELSPASS

NHL Championship 2000



Das Spielfeld wird relativ übersichtlich dargestellt und auch das Scrolling überzeugt.



An Statistiken und einblendbaren Menüs wird nicht gespart.

Ebenso wie das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete *NBA 2000 Championship* handelt es sich bei dieser Eishockey-Simulation um einen direkten Konkurrenten zu EA's erfolgreicher Sportserie. Auch hier ist es so, dass ihr aus sämtlichen Spielern der NHL wählen könnt und auf Wunsch auch einen eigenen Spieler kreieren könnt. Diesen könnt ihr bei Bedarf verkaufen oder natürlich gegen einen anderen Stock-Artisten tauschen. Im eigentlichen Spiel habt ihr die Wahl zwischen einem Arcade-Modus, in dem der **Schwierigkeitsgrad** etwas moderater und die Drittel kürzer sind, oder aber ihr entscheidet euch für die knallharte Simulation. In

dieser habt ihr wie gewohnt die Wahl, ob ihr eine komplette Saison oder ein Freundschaftsspiel absolvieren möchtet. Im Game selbst fallen euch als erstes die erfreulich großen Spielfiguren auf, mit denen ihr in ausreichendem Tempo über das Eis jagt. Dabei stehen euch die üblichen Funktionen wie Passen, Slapshot und Bodycheck zur Verfügung und mittels der Dreieck-Taste könnt ihr zusätzlich das **Tempo erhöhen**, was aber leider nur theoretisch funktioniert und im eigentlichen Spiel kaum Wirkung zeigt. Auch die KI der Mitspieler reißt leider nicht unbedingt vom Hocker. Gerade in diesem Punkt hat die Konkurrenz die Nase immer noch deutlich vorne. ab

Meine Meinung: Auch bei diesem Game hat sich Activision sichtbar Mühe gegeben, doch gegen das übermächtige NHL 2000 aus dem Hause EA kommt es zu keinem Zeitpunkt an. Das ist insofern schade, als dass wirklich versucht wurde, eine ernsthafte Simulation zu produzieren und sowohl Grafik als auch Gameplay durchaus überzeugen kön-



NA JA

nen. Nur leider lässt die Übersicht trotz zuschaltbarer Ballmarkierung doch sehr zu wünschen übrig und auch die KI der andern Spieler kann nicht immer überzeugen. Wäre dieses Produkt vor einem Jahr auf den Markt gekommen, wäre es sicherlich ein Hit geworden. So ist die Konkurrenz leider nach wie vor zu mächtig.



NHL Championship 2000

| | |
|-----------------|--------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Eishockey Simulation |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Activision |
| Testversion: | Activision |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 7-9 |
| Features: | Dual-Shock-Unterstützung |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 |
| Grafik: | 76% |
| Musik: | 70% |
| Sound: | 72% |

70%

SPIELSPASS



Erst wenn ihr die Höhenunterschiede und die Möglichkeit zu springen ausnutzt, erreicht ihr alle Gegenstände.

So ein Anfall von Wahnsinn kostet zwar Menschenleben, bringt aber auch Dollar.

Euer Wagen geht euch auf die Nerven, ihr braucht eine Straßensperre? No Problem.

SHORTCUT

- + hohe Langzeitmotivation
- + non-linearer Spielablauf
- + schwarzer Humor
- pixelige Grafik

Sei es beim Räuber- und Gendarme-Spielen, in guten Krimis, beim Teletubbie schauen oder in Goethes Faust – das Böse übt schon immer einen magischen Reiz aus. Was ist schon ein braver Polizist, der jeden Tag seinem öden Dienst nachgeht, gegen einen finsternen Gangsterboss, der von reizenden Frauen umgeben per Telefon seinen miesen Geschäften nachgeht und dabei wahrscheinlich pro Tag mehr verdient wie besagter **Durchschnitts-Cop** im ganzen Monat? Eben! Nur ist es im richtigen Leben nicht wie im Film und für die Versuchung des schnellen Geldes erwarten einen meist drakonische Strafen. Gott sei Dank gibt es die PS und GTA 2. Denn hier könnt ihr ohne schlechtes Gewissen und Angst vor Bestrafung euren sonst versteckten Neigungen nachgehen und das Leben als Nachwuchsgangster in vollen Zügen genießen.

Im Prinzip ist die Option seit dem Erscheinen des überaus erfolgreichen GTA und der zugehörigen Mission-

Disc *GTA London 1969* nichts Neues. Doch der nun für die PS und noch vor Weihnachten erscheinende Nachfolger *GTA 2* wartet mit einer Fülle Neuerungen auf, die das Gangsterdasein noch reizvoller und aufregender machen. Doch wie zu erwarten, ist vor der großen Party erst einmal harte Arbeit angesagt und so findet ihr euch als Neuling in einer nicht näher beschriebenen Großstadt wieder. Diese wird von insgesamt sieben verfeindeten Gangs beherrscht, die sich das Stadtgebiet wie einen großen Kuchen untereinander aufgeteilt haben. Da wäre zum einen die **Russen-Mafia**, mit der ja bekannterweise nicht gerade gut Kirschen essen ist oder z.B. die Yakuzu, das japanische Pendant, die ebenfalls nicht lange fackeln. Es steht euch nun völlig frei, ob ihr versuchen wollt, die Gangs gegeneinander auszuspielen (was mit einem nicht unerheblichen Risiko verbunden ist) oder ihr es bevorzugt, euch vom Handlanger ganz unten selbst zum Boss einer Bande hochzuarbeiten.

Ähnlich den Vorgängern seid ihr zu Beginn des Games erst einmal zu Fuß unterwegs, was sich auf Dauer natürlich als sehr umständlich und zeitaufwendig

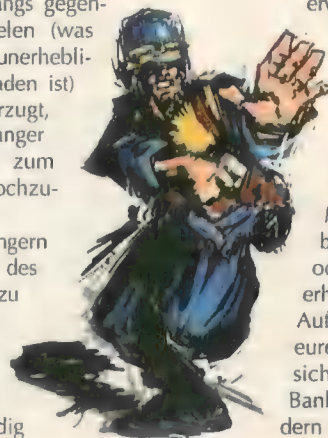


Je nach gefahrenem Tempo zoomt die Kamera von eurem Wagen weg.

erweist. So ist es nur legitim, sich umgehend nach einem adäquaten Vehikel umzusehen – unabhängig davon, was der Besitzer davon hält. Alsdann entscheidet ihr euch für eine der insgesamt 75 verschiedenen **Missionsaufträge**, die ihr in bekannter Manier via Pager oder Hinterhof-Telefonzelle erhaltet. Wenn ihr einen solchen Auftrag nun zur Zufriedenheit eurer Auftraggeber erfüllt, macht sich das nicht nur auf eurem Bankkonto positiv bemerkbar, sondern ihr steigt auch im Ansehen der



Ein simpler Banküberfall gehört noch zu den harmloseren Aufgaben im Game.





Die Pfeile zeigen den Weg zum nächsten Banden-Telefon.



In GTA 2 ist es verlockend, den Verstand zu verlieren.

Für genügend Dollars könnt ihr den Karren tolle Extras verpassen.

jeweiligen Gang. Dies hat zur Folge, dass ihr immer attraktivere Aufträge und somit auch mehr Kohle erhaltet. Diese ist in GTA 2 von nicht unerheblicher Bedeutung. Sei es, dass ihr in einem der Kirchengebäude den Spielstand speichern wollt oder ihr aber eurem zur Fahndung ausgeschriebenen Boliden einen neuen Look nebst durchschlagender Maschinengewehre verpasst – ohne Moos nix los.



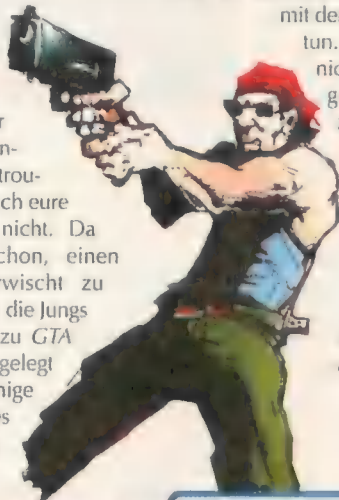
Spätestens ab dem zweiten Stadtteil werdet ihr diesen Screen öfters zu sehen bekommen.

Leider könnt ihr euch in GTA 2 nicht nur Freunde machen. Verständlicherweise reagieren die Gangs nicht gerade erfreut, darüber wenn ihr ihren Boss in einer **Schrottpresse** entsorgt oder ihr deren Drogen-Verkaufsgebiete streitig macht. Solltet ihr es also zu weit getrieben haben, haltet bei eurem nächsten Besuch in den entsprechenden Viertel lieber die Augen offen und die Waffe im Anschlag. Doch nicht nur rivalisierende Banden, sondern auch die über-all patroulierenden Cops gönnen euch eure aussichtsreiche Karriere nicht. Da reicht es manchmal schon, einen Unbeteiligten zuviel erwischt zu haben, und schon habt ihr die Jungs am Haken. Im Gegensatz zu GTA haben diese mächtig zugelegt und lassen euch keine ruhige Minute mehr. Solltet ihr es dennoch schaffen, dank

massiver Waffengewalt und haarsträubenden Manövern die Oberhand zu behalten, geht der Spaß erst richtig los. Denn dann habt ihr es erst mit einem SWAT-Team der Polizei und anschließend sogar mit dem FBI zu



Wer Mut hat, kann die Cops richtig sauer machen. Nur durchhalten.



tun. Wenn euch selbst das nicht zur Strecke bringt, greift der **Rechtsstaat** zu drastischen Mitteln. Denn in diesem Fall wird die Armee mobilisiert, die euch mit aller Härte und ohne Rücksicht auf Verluste (Fußgänger, Unschuldige etc.) zur Strecke bringt. ab



Doch sind euch die Jungs erst auf den Fersen, lassen sie nicht mehr locker.



Damit hat alles angefangen. Klaut für euren Boss ein Auto. Der Rest ergibt sich...






SUPER

Meine Meinung: Allzu viel hat sich im Gegensatz zu GTA nicht geändert. Und das ist auch gut so. Denn das völlig offene Spielprinzip und die vielfältigen Optionen waren von jeher die herausragendsten Features dieser schwarzhumorigen Gangster-Sim. Die Verbesserungen beziehen sich auf technische Aspekte wie der höheren

Frame-Rate und dem sanfteren Scrolling. Zwar ist die Fuzzel-Grafik nicht jedermanns Sache und wenn sich große Explosionen auf dem Bildschirm ereignen, ruckelt's dann und wann auch ein wenig. Doch in Sachen Spielspaß, innovativen Ideen und non-linearem Handlungsstrang setzt dieses Game aufs Neue Maßstäbe.

GTA2

| | |
|-----------------|---|
| System: | PlayStation |
| Spielertyp: | Gangster-Sim |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: |  |
| Testversion: | Take 2 |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 5-7 |
| Features: | - |
| Preis: |   |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 79% |
| Musik: | 83% |
| Sound: | 76% |

84%

SPIELSPASS

Turok: Legenden des verlorenen Landes

Gnadenlose Multi-Player-Ego-Schlachten nur für vernetzte High-End-PCs? Nicht, wenn es nach den *Turok*-Machern aus dem Hause Iguana geht. Denn diese haben sich zum Ziel gesetzt, ihren indianischen Weltenretter und ein paar andere Bekannte aus den *Lost Worlds* durch die härtesten Multi-player-Schlachten, die es je auf Heimkonsolen zu bestaunen gab, zu jagen. Basierend auf einer leicht modifizierten *Turok 2*-Engine schufen die Jungs aus Texas eine verwinkelte Welt aus über 40 Leveln, die nur einen Zweck erfüllen soll – einen perfekten Tummelplatz für heiße Gefechte zu liefern. In fast einem halben Dutzend verschiedener Spielmodi geht es im Grunde nur darum, möglichst viele Abschüsse auf seinem Konto zu verbuchen. Gut, dies ist nun einmal charakteristisch für Ego-Shooter dieser Art. Die Besonderheiten liegen bei *Turok: Legenden des verlorenen Landes* im Detail und den innovativen, neuen Einfällen. So verfügt ihr z.B. über ein Waffenrepertoire, das in seinem Variantenreichtum und seiner Durchschlagkraft ohne weiteres mit bekannten PC-Vorbildern aufnehmen kann. Gerade da die meisten der 16 Waffen zusätzlich über eine Sekundär-Funktion verfügen, ergeben sich unzählige Einsatzmöglichkeiten. Interessant ist dabei die Einschränkung, dass ihr vor Beginn jedes Spiels eurem Charakter nur eine bestimmte Anzahl Waffen zuordnen könnt und auch diese aus verschiedenen Gattungen (Waffen mit Klingen, Explosivgeschosse etc.) stammen müssen. So heißt das natürlich für euch, dass ihr die Waffen je nach bevorstehendem Level, der zu erwartenden Gegner und des eigenen Charakters nach strategischen Gesichtspunkten wählen müsst. Da wir gerade beim Thema Charaktere sind. Insgesamt stehen euch 17 verschiedene Figuren zur Wahl, darunter auch der altbekannte Raptor, die nicht mehr ganz



| | |
|-----------------|---|
| System: | Nintendo |
| Spielertyp: | Ego-Shooter |
| Datenträger: | 128 Mbit-Modul |
| Hersteller: | Iguana |
| Testversion: | Acclaim |
| Spieler: | 1-4 gleichzeitig |
| Speicheroption: | Memory-Pak |
| Schwierigkeit: | 4-9 |
| Features: | 16 Waffen mit Sekundärfunktion, Speicherstand für 4 Spieler, ca. 100 Mark |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 79% |
| Musik: | 70% |
| Sound: | 76% |

78%

SPIELSPASS



So niedlich diese junge Dame auch aussieht, sie wird wohl kaum eine Sekunde zögern, mit ihrem Hämmerchen zuzuschlagen.

Hersteller von Großbild-Fernsehern wir freuen. Ohne ausreichend große Bildröhre macht der 4-Player-Modus kaum Sinn.

Freunde abgedrehter Charaktere kommen bei *Turok* voll auf ihr Kosten. Leider hat man nur selten Gelegenheit, die Details zu betrachten. Es sei denn, man legt Wert darauf, sein Lebenslicht aus blasen zu lassen.



so friedliche Adon und viele neue Kreationen, wobei die meisten der Figuren erst im Story-Modus freigespielt werden müssen. Ebenso verhält es sich mit den jeweiligen Skins, mit denen ihr das Aussehen eurer Helden nach Bedarf variieren könnt.

Da man sich beim 4-Player-Modus zugegebenermaßen sehr viel Mühe gegeben hat, das Spiel herausfordernd und dennoch ausgeglichen zu gestalten, stellt sich natürlich die Frage, wie es denn aussieht, wenn man mal nicht gerade vier gewaltbereite Freunde um sich geschart hat. Nun, in diesem Fall könnt ihr auf CPU gesteuerte Bots (Roboter) zurückgreifen, die in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden erhältlich sind. Diese übernehmen nun in einem zugewiesenen Team die Rolle eines menschlichen Spielers und übernehmen auf Wunsch auch das Aussehen jedes anwählbaren Charakters. So könnt ihr auch alleine gegen vier



Teams kämpfen oder aber zu zweit die anderen beiden Teams vom Compi steuern lassen. Dabei ist es eine wahre Freude zu beobachten, wie sich die CPU-Gegner gegenseitig den Garaus machen und man dann nur aus dem Hintergrund den sowieso schon angeschlagenen Gewinner mit einem gezielten Sniper-Schuss erledigt. Im Story-Modus könnt ihr auch mit einem menschlichen Mitspieler zusammen durch die Level wildern und so gemeinsam die Gegnerschar erledigen. ab



GUT

Meine Meinung: *Turok: Legenden des verlorenen Landes* ist ein gut durchdachtes Actionspiel, das durch viele Spielmodi und Extras lange an den Bildschirm fesselt. Beim eigentlichen Ziel, den Spielspaß einer echten Netzwerk-Schlacht auf das N64 zu portieren, scheitern die Entwickler leider an den Hardware-bedingten Gren-

zen der Heimkonsole. Bei Fernsehern unter 70 cm artet das Split-Screen-Game schnell zu einem frustrierenden Ratespiel aus (bist du das da vorne?). Abgesehen davon hat Iguana gewohnt gute Arbeit geleistet und weiß in grafischer Hinsicht, als auch durch die KI der Bots und das gut durchdachte Leveldesign zu überzeugen.



MvsC ist das mit Abstand spektakulärste Bitmap-Prügelspiel – leider leidet das (taktische) Gameplay etwas darunter.

Ryu und Cpt. Commando versenken das Gegner-Team mit einem Super-Special-Move.

Via Aerial Rave (LP + LK) startet ihr eine wirkungsvolle Auto Juggle Combo.



Auch im 128-Bit-Zeitalter wissen sich die 2D-Beat'em-Ups mit ihrem langjährigen Erfahrungsschatz in puncto Qualität erfolgreich gegen die stetig zunehmende 3D-Konkurrenz zu wehren – auch wenn das einige DC-Newcomer-Mags anders sehen, hehe. *Marvel vs Capcom* liefert auch ein Paradebeispiel dafür ab, was auf dem Dreamcast animationstechnisch realisierbar ist. Wenn mit den Marvel-Heroen und den Street Fightern zwei absolute Superhelden-Lager aufeinander treffen, vibriert der Bildschirm vor lauter **Laser-, Feuer- und Funkeneffekten**, die mittels geschickten Moves aus einem unglaublich reichhaltigen Repertoire inszeniert werden. Hier kämpfen erneut zwei gegen zwei plus jeweils einem zugelosten **Support-Charakter** (den sich u.a. SNK bei *King of Fighters '99* abgeguckt und es Striker-Feature genannt hat) – mit allen Schlachtvariationen, die dieser geschickte Schachzug bietet. Spitzt die Ohren und staunt: Super-Special-Moves für einzelne Charaktere sind ebenso selbstverständlich wie Air Rave (Light Punch + Light Kick – gibt eine Automatic Combo in der Luft) und Abklatschen der Charaktere zu

Farben getaucht), die Jump-in-Assist-Attack (MP + MK – einer von **20 Alltime-Classic-Figuren** wie Ritter Arthur aus *Ghouls'n'Ghosts*, Marvel-Helden wie Psylocke, Juggernaut & Co., die es nicht in das 15-köpfige Hauptfeld geschafft haben, springen mit einem Special-Move in die Breche) und die Verwandlung in ein anderes Alter Ego. Letztere Aktion wirkt sich

Meine Meinung: *Marvel vs Capcom* inszeniert mit Abstand das aufwendigste Feuerwerk- und Animationspektakel unter allen 2D-Beat'em-Ups auf dem Screen – und das in fast perfekter Arcade-Qualität. Das heißt jetzt aber nicht, dass es auch das Beste ist – während der Super-Special- und Team-Monster-Moves wird die Hintergrundgrafik komplett ausgeblendet und die erschlagende



Marvel vs Capcom



SHORTCUT

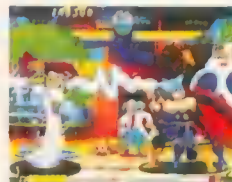
- + 20 Support-Charaktere
- + Top-Move-Vielfalt
- + größtes 2D-Animationspektakel
- + 4-Spieler-Modus
- bisweilen etwas chaotisch

nicht nur äußerlich (Ryu bekommt einen roten Anzug, Zangief wird grau wie ein Felsbrocken), sondern auch movetechnisch aus: Auf einmal beherrscht Ryu Kens z.B. Diagonal-Flame-Uppercut und schräge Hurricane Kicks. Im Gegensatz zu *Tekken Tag Tournament* müssen für einen Sieg übrigens beide Kontrahenten flachgelegt werden – da ist Taktik gefragt. Als Endgegner bekommt ihr es diesmal nicht mit Apocalypse, sondern mit einem kriminell unfaireren **Onslaught** zu tun. Ebenfalls ein Highlight: der Vierspieler-Modus, bei dem jeder Spieler einen Charakter des beteiligten Quartetts steuert. Immer noch nicht überzeugt? O.K., wie wär's damit: Schon mal *Mega Man* in einem Beat'em Up gesteuert? Oder Hiryu Strider? Chun Li und Hulk gegen Captain Commando und Morrigan (aus *Darkstalkers*)? Das muss aber jetzt reichen, oder? rk



SUPER

Optik regiert über die Beat'em-Up-Gameplay-Kultur. Gerade deswegen ist dieser Titel aber die perfekte Abwechslung zum Screen-Schach, ääh der Street-Fighter-Serie. Zum ersten Mal in einer Heimversion beliebige Abklatschen und 20 Striker-Charaktere zur Nothilfe. Gibt's noch eine Steigerung von *Marvel vs Capcom*? Ja! SNK vs Capcom – bald zu bestaunen auf Naomi-Board.



| | |
|-----------------|---------------|
| System: | Dreamcast |
| Spieltyp: | 2D-Beat'em-Up |
| Datenträger: | 1 GD |
| Hersteller: | Capcom |
| Testversion: | Virgin |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | VMU |
| Schwierigkeit: | 4-7 |
| Features: | Wahnsinn Pak |
| Preis: | ca. 110 € |
| Geeignet ab: | 12 Jahre |
| Gratik: | 80% |
| Musik: | 70% |
| Sound: | 72% |

81%
SPIELSPASS



F1 World Grand Prix II

SHORTCUT

- + Original-Lizenz
- + superbe Grafik
- + schnelle und präzise Steuerung
- 2-Player-Modus poppt.



Beim Start ist höchste Konzentration gefragt...



...ohne die man schnell einen Dreher hinlegt und sich ...

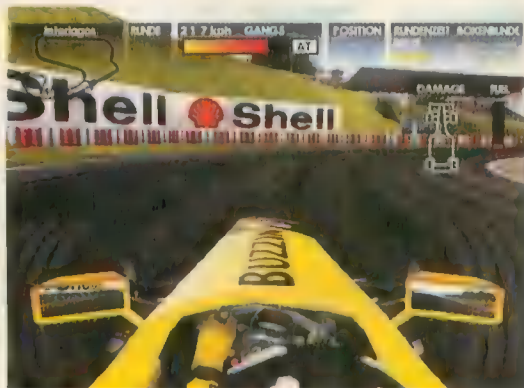


...auf einer wenig erfolgversprechenden Position wiederfindet.

Die F1-Saison 1999 ist entschieden, und bestimmt nicht jeder wird mit dem Ergebnis zufrieden sein. Doch ob man nun der Meinung ist, ohne seine Verletzung wäre Schumi erster Ferrari-Weltmeister seit immerhin 20 Jahren geworden, oder vielleicht eher dem selbsternannten Underdog Heinz Harald den bei seinem Talent eigentlich überfälligen Titel gegönnt hätte, spielt eigentlich keine Rolle mehr. Denn mit *F1 World Grand Prix* ist Sega der Geniestreich gelungen, sich in einem Genre, in dem es nur so von **Möchtegern-Referenzen** wimmelt, eindeutig an die Spitze zu setzen. Ohne bereits an dieser Stelle eine konkrete Wertung abzugeben, kann man *F1 World Grand Prix* als bislang perfekte Formel-1-Umsetzung überhaupt bezeichnen. Doch bevor wir hier beginnen, in Superlativen zu schwelgen, wollen wir doch erst einmal auf das eigentliche Game eingehen. Im Gegensatz zum augenblicklich aktuellsten F1-Game, nämlich Sony's *Formula 1 '99* steht euch in Sega's Glanzstück nur die Saison des Jahres 1998 zur Verfügung. Dies bringt euch

zwar um die Gelegenheit, eventuelle Ungerechtigkeiten des diesjährigen Finales wieder zurecht zu biegen, doch abgesehen von diesem minimalen Manko erwartet euch eine fast schon akribische Simulation des letztjährigen Titelfights. Nun gut, anstelle des farbenfrohen Kanadiers Jacques Villeneuve müsst ihr leider immer noch mit einem quasi namenlosen "Driver Williams" vorlieb nehmen, und auch der in diesem Jahr erstmals zum GP-Zirkus gehörige Malaysien-Kurs fehlt – aber die 1998 befahrenen Kurse sind dafür in einer Detailtreue und einem Realismus generiert worden, dass man sich kaum vorstellen kann, je mit weniger zufrieden gewesen zu sein.

Erfreulicherweise verzichtet Sega auf den in einer Simulation ohnehin überflüssigen **Arcade-Modus** und bietet als Ersatz für "Mal schnell nen GP"-Spieler die Option, ein Einzelrennen zu absolvieren, wobei ihr hier keine Qualifikationsrunden drehen dürft, sondern eure Startposition selbst bestimmt und ein Zeitrennen, in dem ihr euch alleine auf der Strecke



Die Rückspiegel sind nicht einfach nur Zierde, sondern wichtig um die nachfolgenden Wagen im Zaum zu halten.



Die Cockpit-Ansicht ist zwar realistisch, aber auch am anspruchsvollsten zu lenken. Da helfen die einblendbaren Kurvenwarnungen.

Mit etwas Übung gelingt euch der entscheidende Stopp in Rekordzeit.

Fast schon wie im Fernsehen – ach was, besser. Es ist wie live dabei zu sein.



Trotz der unglaublich detaillierten Häuserfassaden und rasendem Tempo bleibt ihr auch in Monaco von störenden Pop-Ups verschont.

befindet. Letzteres bietet sich jedoch ideal zu Trainingszwecken an, da hier keine Pole-Position-gierigen Konkurrenten die Kurse unsicher machen. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls vorhanden, auch wenn dieser mit einem **richtigen F1-Rennen** kaum etwas zu tun hat, da sich nur zwei Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke befinden. Abgesehen davon verhindert der wahlweise vertikale bzw. horizontale Split-screen die für ein korrektes Fahren notwendige Übersicht. Die wahre Seele des Spiels und damit der eindeutige



Die Anzeige in der Ecke gibt euch die Positionen der Gegner. Beim Qualifying solltet ihr auf eine freie Strecke achten.

So soll es sein. Ein Start von der Pole-Position ist schon der halbe Weg zum Sieg. Doch wie in der Realität können eure Konkurrenten bis zur letzten Minuten noch auf die Strecke. Also freut euch nicht zu früh.

Schwerpunkt liegt ohnehin in der Meisterschaft, sprich dem sich über 16 Rennen erstreckenden Kampf um den WM-Titel. Bei diesem stehen euch wirklich alle Möglichkeiten eines echten F1-Piloten zur Verfügung.

Ausgehend von einer mit sehr guter Musik unterlegten Steckenvorstellung aus der Hubschrauberperspektive, könnt ihr euch wahlweise direkt an das Set-Up eures Wagens machen oder aber, was eher Sinn ergibt, erst einige Runden im freien Training drehen. Während dieser ersten Bekanntschaft mit den Eigenarten des Kurses und den vorherrschenden Wetterverhältnissen habt ihr jederzeit die Option, in die Box zurückzukehren und Veränderungen am Set-Up vorzunehmen. Wenn ihr meint, sowohl den Wagen richtig abgestimmt als auch die Strecke im Griff zu haben, folgt auch schon die erste Bewährungsprobe: das über den Startplatz entscheidende Qualifikationstraining.

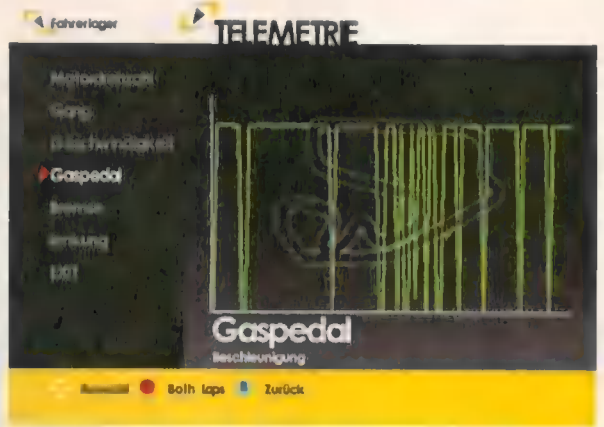
Insgesamt stehen euch dabei in 60 Minuten zwölf Runden zur Verfügung, wobei jeweils die erste Runde nach Ausfahrt aus der Box nicht mitzählt. Um nun in dieser einen Stunde (die wahlweise in Real-Zeit oder gerafft vergeht) eine gute Zeit zu erreichen, ist neben einem guten Auge für die Konkurrenz ein strategisches Geschick (wer ist wann auf der Strecke und wer wartet



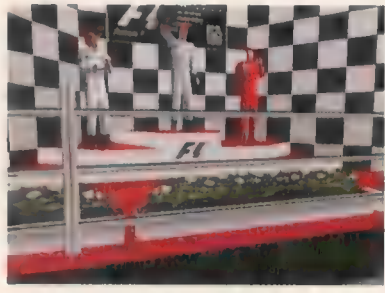
1, 2, 3, 4. Wow! Diesmal hat sich Ferrari nicht verzählt. Respekt, Respekt.

ab?) von Nöten, falls ihr es unter die (auf Wunsch abschaltbare) 107%-Hürde schaffen wollt.

Um beim Set-Up eures Wagens leichter die richtige Einstellung zu finden, könnt ihr während der Boxenphasen auf vorbildliche Telemetriedaten zurückgreifen, die euch exakt Lenkeinschlag, Bremsbetätigung, Gas und Tempo für jede Stelle der Strecke anschaulich zeigen. Beim eigentlichen Rennen dann ist all das Vergangenheit und es kommt nur noch auf euer fahrerisches Können und knallharte Nerven an. Denn auch wenn die KI in den einfacheren Schwierigkeitsstufen einen noch bezwingbaren Eindruck macht, stellen euch die virtuellen Fahrerkollegen spätestens ab der dritten Stufe



Ohne die richtige Deutung der Telemetriedaten solltet ihr besser nicht am Set-Up herumspielen. Zum Glück ist das Menü übersichtlich.



So soll es sein. McLaren feiert den verdienten Doppelsieg. Fast wie im echten Leben.

vor nahezu unlösbare Probleme. Wer es jetzt, trotz fantastischer Sicht und perfektem Handling schafft, auf das ersehnte Podest zu steigen, kann sich guten Rechts als Meister bezeichnen.



Meine Meinung: Na also, es geht doch. Nach dem eher mäßigen Racing Sim 2 gibt es nun eine wirklich tadellose F1-Simulation für das DC. Und meiner Meinung nach nicht nur für das Dreamcast. Weder auf

einem PC noch auf irgendeiner anderen Konsole habe ich je eine so akkurate Umsetzung der Königin des Motorsports gesehen. Im Vergleich zu diesem Game wirkt das in der letzten Ausgabe getestete Formula 1 '99 wie ein Einkaufswagen-Rennen im Supermarkt. Angefangen bei der Steuerung über die umwerfende Grafik bis hin zum realistischen

Sound (man war so klug und hat auf sich ständig wiederholende Kommentare verzichtet) kann dieses Game absolut fesseln. Eine noch höhere Wertung bleibt nur wegen den nicht mehr aktuellen Daten bzw.

Kursen und seltenen Einbußen in der Frame-Rate verwehrt. Weiterhin wäre ein etwas längeres als nur eine Runde dauerndes Replay wünschenswert gewesen. Abgesehen davon, ist spätestens dieses Game zumindest für F1-Fans die endgültige Kaufentscheidung für Segas neues Flaggschiff. Start your Engines...



Nachwuchskonstruktoren haben im Set-Up-Menü freien Lauf.



| | |
|-----------------|------------------------------|
| System: | Dreamcast |
| Spieltyp: | F1-Simulation |
| Datenträger: | 1 GD |
| Hersteller: | Video Systems |
| Testversion: | Sega |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | (11 Blöcke) |
| Schwierigkeit: | 6-9 |
| Features: | dt Menüs, VGA-Box, Vibration |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Gratik: | 90% |
| Musik: | 78% |
| Sound: | 83% |



Asterix und Obelix gegen Cäsar

SHORTCUT

- + sieben Audio-Tracks
- + perfekte Ersatzhülle für wichtige Spiele
- + in zwei Stunden ist das Teil durchgespielt
- + man kann mit einer Hand spielen
- + Videos aus dem Kinofilm

Da muss es sich ja um ein ziemlich geniales Spiel handeln, wenn uns gar das Testmuster vorenthalten wird und wir uns das Teil selbst beschaffen müssen – man wird ja richtiggehend neugierig. Ein "Jump'n-Run-Erlebnis zum Kinohit" soll es sein, "Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen" sollen gefordert werden – klingt ja mächtig interessant. In *Asterix und Obelix: Der Untergang zweier Kultfiguren* spielt ihr einige Szenen aus dem gleichnamigen Kinofilm mit Gérard Depardieu und Christian Clavier nach. Diese, nennen wir sie mal "Minispielchen", haben uns irgendwie an selbige Game&Watch-Zeiten erinnert. In der Rolle des Asterix oder Obelix (oder zu zweit gleichzeitig) müsst ihr magische Misteln aufsammeln, einen Katapultangriff auf euer Dorf verhindern oder in der Arena Spinnen töten. Das einzige, was ihr dabei tun müsst, ist so ungefähr im Drei-Sekunden-Takt einmal auf eine Richtungstaste zu drücken, den Rest erledigen die Figuren selber. Lediglich im höchsten Schwierigkeitsgrad dürft ihr zusätzlich noch auf dem "Aktions-Button" herumhämmern, um Felsbrocken zu zerschlagen oder Römer zu verprügeln. Dies bringt einen großen Vorteil mit sich, den wir gerne auch bei einigen anderen Spielen ge-

nießen würden: Ihr habt eine Hand frei für wichtigere Dinge und müsst nicht immer umständlich ins Pausenmenü klicken, um z.B. einen Keks zu knabbern oder einen Drink zu genießen. Überhaupt kann man *Asterix und Obelix gegen Cäsar* viele gute Seiten abgewinnen. Da wäre z.B. die CD-Hülle, die ihr verwenden könnt, wenn die eines anderen Spieles kaputt geht. Oder die **geringe Durchspielzeit von nur zwei Stunden** (nicht, weil es so schwer ist, sondern **unfair**). Ihr müsst euch also nicht gerade lange mit diesem "Spiel" herumärgeren. Genug gewitzelt: Nachdem Sönke und ich die kompletten sieben (!) Stages durchgezockt haben, waren wir uns einig: Dieses Spiel ist unter 10%, die Frage ist nur: Kommt es auch unter 8%? Nun, aufgrund der sieben Audio-Tracks, den Film-

Hier müsst ihr nach links und nach rechts laufen, um das Essen zu servieren.

Hier müsst ihr nach links und nach rechts laufen, um die Steine zu zerschlagen.

Hier müsst ihr nach links und nach rechts laufen, um die Spinnen zu töten.

| | |
|-----------------|---|
| System: | PlayStation |
| Spielertyp: | Game und Watch |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Cryo |
| Testversion: | selbst gekauft |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) |
| Speicheroption: | Memory Card |
| Schwierigkeit: | 1 Block |
| Features: | 5-7 dt. Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Grafik: | 51% |
| Musik: | 61% |
| Sound: | 56% |

9%

SPIELSPASS



Hier müsst ihr nur nach vorne laufen, um die Römer zu verprügeln.

Meine Meinung: Habe ich im Test zu Infogrames' Asterix (VG 5/99) so etwas geschrieben wie "Goscinnny würde sich im Grab umdrehen, wenn er wüsste, was aus seiner Kultfigur gemacht wurde"? Na, das

war wohl rückblickend etwas zu hart formuliert. Was würde denn Goscinnny machen, wenn er Asterix und Obelix



HILFE

gegen Cäsar sehen würde? Aus seiner Gruft steigen und die Programmierer eigenhändig verprügeln? Es ist schon schlimm, so ein abgrundtief mieses Game in die Ladenregale zu bringen, noch viel schlimmer ist jedoch, dass diesen Schund der Lizenz wegen vermutlich auch noch einige Leute kaufen werden. Crazy World.

Nascar 2000



Positionskämpfe gehören in der NASCAR-Serie zur Tagesordnung. Crashes (s.l.) auch.



Dass NASCAR hierzulande sicherlich nicht zu den bekanntesten Motorsport-Varianten zählt, ist kein Geheimnis. Diese zu Unrecht als simples "im Kreis fahren" verurteilte Sportart hat in den USA ungefähr den gleichen Stellenwert wie die STW-Serie oder die Formel 1. Nur das noch populärere Indy-Car zieht noch mehr Zuschauer an. Umso verwunderlicher – um nicht zu sagen mutig – ist es von Sequel-Spezialist EA, auch die **Millenium-Version** dieses Racing-Games in Deutschland zu veröffentlichen. Nicht dass EA es versäumt hätte, jede Menge neuer Menüs und Optionen einzuführen, doch gerade bei dieser Sportart stellt sich mehr als beispielsweise beim Fußball-Simulationen die Frage, wieviel Nutzen der Durchschnitts-Zocker aus einem aktualisierten Fahrerfeld ziehen kann, da die meisten dort vertretenen Piloten hier gänzlich unbekannt sind. Abgesehen davon erwartet den Spieler gewohnt gute EA-Qualität, auch wenn die nun in High-Res ablaufende Grafik mit einem sichtbaren Bildaufbau erkaufte wurde. Auch wirken die Strecken, die NASCAR-typisch sehr oft umfahren werden müssen, spätestens nach der zehnten Umrundung sehr eintönig. Wären nicht die fordernden CPU-Gegner und der durchdachte Boxen-Part, würde sich schnell Langeweile einstellen.

ab



System: PlayStation
 Spieltyp: Renn-Simulation
 Datenträger: 1 CD
 Hersteller: EA
 Testversion: EA
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: Memory Card
 Schwierigkeit: 3-6
 Features: -
 Preis: ca. 100 Mark
 Geeignet ab: frei
 Grafik: 69%
 Musik: 78%
 Sound: 72%



Meine Meinung: Wer auf diese exotische Raserei steht, kann mit NASCAR 2000 die bislang realistischste Umsetzung erwerben. Wem diese Sportart allerdings rein gar nichts sagt, sollte vor dem Kauf lieber ein paar Übertragungen auf einschlägigen Sportsendern verfolgen. Denn obwohl NASCAR sich mehr als alle anderen Rennserien (ausser Stock



GUT

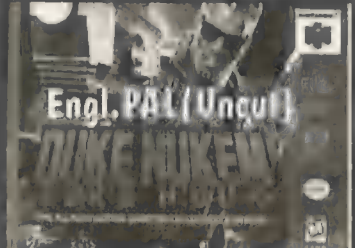
Car) durch harte Kollisionen ausgezeichnet und auch deutlich mehr Überholmanöver als die Formel 1 bietet, könnte sich der Zugang für Einsteiger schwierig gestalten. Ansonsten gibt es an NASCAR 2000 nicht viel auszusetzen – im Gegenteil, die peitschenden Rocksounds unterscheiden sich wohlthuend von den gängigen Duddel-Sounds anderer Games.



Ladenlokal 40189
Essen
 Rüttenstraße Nr. 181
 Tel. 0201 777235
 Ladenlokal 40211
Düsseldorf
 Kalker Str. 25
 Tel. 0211 / 1649409



JetForceGemini dt. N64 114,90



DNZeroHour N64 PAL 129,90

- Weiter TopHits**
- WorldDriverCh.N64 119,90
 - Rayman2 N64 119,90
 - Winback 159,90
 - Armorines PALuncut 119,90
 - TurokR.WarsPAL uncult 99,90
 - D.Kong 64 inkl 4MB 134,90
 - DinoCrisis PS 99,90
 - Tomb Raider 4 dt.PS 99,90
 - Fifa Soccer2000dt.PS 99,90

- SEGA DREAMCAST dt 499,--
- VMU Card 59,90
- BassFishing + Angel 189,90
- H.of Dead2 inkl.Gun 149,90
- BlueStinger PALuncut 119,90
- Shadowman PALuncut 119,90
- UEFA Striker dt. 109,90
- Speed Devils dt. 99,90
- Soul Calibur dt. 109,90
- Formula 1 dt 109,90
- HydroThunder dt. 109,90
- WWF Attitude dt. 99,90
- NBA 2000 dt. 99,90
- Maken X jp. 129,90
- GigaWings jp. 129,90
- Zombie Rev. Jp. 129,90
- Virtua Striker 2 jp 129,90

Dreamcast US./JP. Spiele lieferbar!!!
 weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
 Versandkosten 10,90 DM

Carmageddon



SHORTCUT

- relativ actionreich
- schlechte Framerate
- nervige Steuerung
- dürrliges Gameplay

Nichts für kleine Kinder

Neben der deutschen PAL-Version, die erst ab 16 Jahren zu empfehlen ist, existiert auch eine 18+-Version. Diese unterscheidet sich durch eine andere Story, in der anstelle der Ausserirdischen zu Zombies mutierte Menschen die wandelnden Cash-Reserven darstellen. Spielerisch ergeben sich dadurch jedoch keinerlei Unterschiede.

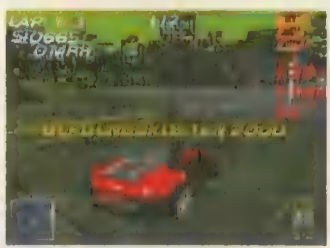


Diese bunten Kerle sollen die finstern Aliens darstellen. Irgendwie sehen die Burschen nicht gerade aus, als wären sie zu so etwas Bösem im Stande.

Das muss ja eine ziemlich schreckliche Umwelt-Katastrophe gewesen sein, wenn sogar die armen Bäume so deformiert aussehen.



Da spritzt der rote Lebenssaft! Wem diese faden Brutalo-Einlagen gefallen, sollte mal seinen Geisteszustand überprüfen lassen. Nichts gegen Zombie-Shooter & Konsorten (im Gegenteil!), aber das Ganze sollte spielerisch einen gewissen Sinn machen...



Landet ihr wegen der schlechten Kollisionsabfrage im Graben, müsst ihr für die Bergung auch noch Kohle abdrücken. Fies, was?



Es ist definitiv nicht einfach, bei solchen Rängeleien den nötigen Überblick zu behalten.

CARMAGEDDON

PlayStation.

| | |
|-----------------|-----------------------|
| System: | PlayStation |
| Spielertyp: | Fun? -Racer |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | SCI |
| Testversion: | SCI |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card (1 Block) |
| Schwierigkeit: | 4-9 |
| Features: | - |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 55% |
| Musik: | 64% |
| Sound: | 66% |

48%

SPIELSPASS

Brutal? Brutaler? Carmageddon! Diesen Eindruck macht Carmageddon zumindest auf den ersten Blick. Manchen unter euch dürfte dieser futuristische Brutalo-Racer unter Umständen durch die relativ erfolgreiche PC-Version ein Begriff sein. Nun kann die gnadenlose PS-Hatz endlich auch auf der PlayStation ihren fatalen Lauf nehmen. Erwartungsgemäß wirkt die Hintergrundgeschichte eher aufgesetzt. Ihr findet euch im Jahre 2135 auf der durch eine Umweltkatastrophe nahezu menschenleeren Erde wieder. Die paar Überlebenden gruppierten sich in hermetisch abgeschirmten Schutzräumen und harrten ihres Schicksals, ohne zu wissen, dass es sich bei der Umweltkatastrophe um beabsichtigte Experimente einer Ausserirdischen Rasse handelte, deren Ziel die Eroberung der Welt ist. Und eben diese Aliens bevölkern nun zu Tausenden die Oberfläche unseres einst so blauen Planeten. Da trifft es sich gut, dass es einigen Menschen in den Schutzburgen zu langweilig wurde und sie Rennen auf der Oberfläche organisieren, um wenigstens ein bisschen Abwechslung zu haben. Dass diese Carmageddon genannten Wettkämpfe nicht viel mit den PS-

Orgien eines Schumi & Co. zu tun haben, versteht sich von selbst. Es gibt eigentlich nur eine einzige Regel, und die lautet: Es gibt keine Regeln. In der Rolle eines der verwegenen Fahrer ist es euch völlig freigestellt, ob ihr den Sieg durch Absolvieren schneller Runden oder durch das Eliminieren der gegnerischen Fahrer erreichen wollt. Egal für welchen der beiden Wege ihr euch auch entscheiden solltet – ohne massivere Schäden an eurem Fahrzeug wird das Rennen wohl kaum zu bewältigen sein. Da trifft es sich gut, dass ihr für besonders heftige Ramm-Manöver oder sehr spektakuläre Stunts einen Bonus in Form unterschiedlich hoher Geldbeträge erhaltet. Mit Hilfe dieser könnt ihr euer Fahrzeug bei

Zerstörungen reparieren oder es aus schwierigen Positionen wieder auf die Strasse befördern lassen, was natürlich auch einen gewissen Obolus fordert. Die einfachste Möglichkeit an Geld zu kommen ist jedoch das mutwillige Überfahren der zuhauf durch die Level wuselnden Außerirdischen. Wenn es euch gelingt, alle Aliens zu überfahren, ist der Sieg übrigens auch euer. Durch das Aufsammeln überall verteilter Bonuskisten, die so praktische Goodies wie stärkere Panzerung, höhere Motorleistung oder ein verlängertes Zeitlimit mit sich bringen, erhöht ihr die Aussichten auf einen Sieg zusätzlich. Nach jedem Rennen könnt ihr für eure Credits neue, schlagkräftigere Fahrzeuge erwerben. ab

Meine Meinung: Ziemlich dünn, was sich da unter dem Deckmantel des brutalen Actionspektakels verbirgt. Lässt man die fragwürdigen Splatter-Einlagen mal ausser Acht, bleibt nicht mehr als ein spielerisch weit unterdurchschnittliches Renngame mit gravierenden technischen Patzern. So findet ihr euch des öfteren im



GEHT SO

sprichwörtlichen Nichts wieder (die Programmierer haben wohl nicht damit gerechnet, dass jemand mal über eine Absperrung springt), die Kamera folgt eurem Vehikel bei schnellen Turns viel zu langsam um zu reagieren, und überhaupt wimmelt die Grafik nur so von grässlichen Pop-Ups und Polygon-Blitzern.

Mighty Hits Special



Oben: Schießt nur auf die blauen Waggon, die roten bringen Punkteabzug.
Unten: Da stöhnt der Finger – Rapid-Fire-Egg-Shooting.

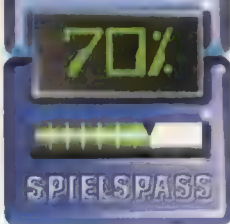
Saturn-Usern dürfte der Titel *Mighty Hits* noch etwas sagen – vor knapp drei Jahren war dieses Game nämlich schon auf Segas DC-Vorgänger erhältlich. JVC lässt nun *Mighty Hits Special* auf die PlayStation-Gemeinde und vor allem die direkten Kontrahenten *Point Blank 1 + 2* los. Denn ähnlich wie diese zwei Referenztitel (zumindest im Bereich Fun-Gunner) ist *Mighty Hits Special* kein "ernster" Lightgun-Shooter im Stile eines *Judge Dredd*, sondern bietet mit vielen unterschiedlichen Geschicklichkeitstests Spaß für die ganze Familie. Anfangs wählt ihr euch einen passenden Schwierigkeitsgrad, der sich in den gebotenen Aufgaben und Vorgaben von den anderen unterscheidet, und schon geht's los in die virtuelle Schießbude: Per Zufallsprinzip werden drei Spielarten ausgesucht – schafft ihr bei allen Dreien die Vorgaben, dürft ihr euch aus einem verdeckten Kartenfächer eine Karte aussuchen, die euch z.B. ein Extraleben verschafft. Dann geht's auch schon weiter mit dem nächsten Dreiergespann. Die Prüfungen fordern dabei alles, was ein zukünftiger Scharfschütze halt so können muss. Sei es nun Dauerfeueraction, wo ihr einen süßen Pinguin aus einem Eisblock herausballern müsst, Zielübungen wie z.B. drei pendelnde Uhren mit nur einem Schuss durchlöchern, oder kleine Denkspiele wie Suchbildrätsel. Weil's mit Kollegen gleich doppelt so funny ist, wurde auch noch ein Zwei-Spieler-Simultan-Modus implementiert. *cd*

SHORTCUT

- + coole Spielarten
- + nette Präsentation
- kann dem Vergleich mit *Point Blank* nicht standhalten



System: PlayStation
Spieltyp: Lightgun-Shooter
Datenträger: 1 CD
Hersteller: Altron
Testversion: JVC
Spieler: 1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption: Memory Card
1 Block
Schwierigkeit: 5-8
Features: dt. Menü, Dual Shock-Unterstützung
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: frei
Grafik: 72%
Musik: 67%
Sound: 65%



Meine Meinung: Vor allem im Two-Player-Mode konnte uns *Mighty Hits Special* doch einige Stunden von der Arbeit abhalten – obwohl, eigentlich ist das ja unsere Arbeit... Massig



GUT

Gunnern, die nicht unbedingt auf gnadenlose Action im Stile von Namos Zeitkriegen stehen, sicher zusage. Wenn aber *Point Blank 1* und/oder *2* noch nicht bei euch im Regal stehen, solltet ihr doch eher zuerst diese Games zocken. *Mighty Hits Special* rangiert klar auf Platz drei.

verschiedene und gut ausgearbeitete Spielarten und die durchgehend nette Präsentation dürften vielen Light-

hen, solltet ihr doch eher zuerst diese Games zocken. *Mighty Hits Special* rangiert klar auf Platz drei.

POWER VIDEOSPIELE ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist
 SEGA DREAMCAST IMPORT

Sega Dreamcast Konsole Imp.
 nur unglaubliche **439,-DM**

(inklusive Joypad und Spannungswandler 220 V)

Zubehör: RGB-Kabel 49,-
 Dreamcast Joypad 59,-
 Rumble-Pack 49,-
 VMS Memory Card 59,-

Dreamcast Spiele Import:

| | | |
|---------------------------------|-----------|----------|
| Blue Stinger | Sega | 99,- DM |
| Dynamite Deka 2 | Sega | 99,- DM |
| Get Bass inklusive Angel Contr. | Sega | 185,- DM |
| Marvel VS Capcom | Capcom | 89,- DM |
| Monaco Grand Prix Rac.Sim2 | Ubisoft | 99,- DM |
| Power Stone | Capcom | 119,- DM |
| Sega Rally 2 | Sega | 89,- DM |
| Sonic Adventure | Sega | 79,- DM |
| Super Speed Racing | Sega | 119,- DM |
| The House of the Dead 2+Gun | Sega | 169,- DM |
| Virtual Fighter 3 tb | Sega | 79,- DM |
| The King of Fighters 99 | Snk | 109,- DM |
| Glant Gram | Sega | 109,- DM |
| Tokyo Highway Battle | Genki | 109,- DM |
| Expendable | Imagineer | 119,- DM |
| Street Fighter Zero 3 | Capcom | 119,- DM |
| Buggy Heat | CRI | 99,- DM |
| Alr Force Delta | Konami | 109,- DM |
| Soul Callbur | Namco | 119,- DM |
| Cool Boarders Burrn | Uep | 119,- DM |
| Virtual Striker-2 | Sega | 119,- DM |
| Plasma Sword | Capcom | 119,- DM |
| Zombie Revenge | Sega | 119,- DM |
| Shen Mue | Sega | 119,- DM |
| New Japan Wrestling | Tomy | 119,- DM |
| Resident Evil: Code Veronica | Capcom | 119,- DM |
| Speed Devils | Ubisoft | 119,- DM |
| Red Dog | Sega | 119,- DM |
| Space Griffion | | 119,- DM |
| Giga Wing | | 119,- DM |
| Chu Chu Rocket | | 119,- DM |
| F1-World Grand Prix | | 119,- DM |
| Lal's Play Golf | | 119,- DM |
| Jo Jo's Adventure | | 119,- DM |
| Death Crimson 2 | | 119,- DM |

Import-Adapter zum Abspielen von
 US-, Jp., Dt. Spielen – Preis auf Anfrage

Sega Dreamcast Konsole dt.
 inkl. Modem **489,-DM**

Zubehör, z. B. Joypad, WMF usw. telefonisch erfragen!

Dreamcast Spiele dt. z. B.

| | |
|------------------------|----------|
| Hydro Thunder | 109,- DM |
| Sonic Adventure | 89,- DM |
| Sega Rally 2 | 109,- DM |
| Sega Bass Fishing | 174,- DM |
| House of Dead II + Gun | 138,- DM |

Alle Titel sofort ab Lager lieferbar!!!

Weihnachts-Angebote:

1. Verschiedene Dreamcast-Spiele zu Super Preisen! (Titel bitte telefonisch erfragen)
2. Rumble-Pack in Verbindung mit einem Spiel nur 39,- DM

VERSAND TÄGLICH!!!

Bestell-Hotline von 10.00-20.00 Uhr unter:

06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

| | |
|--------------------------------|----------|
| Resident Evil 3 (Bio Hazard 3) | 119,- DM |
| Gran Turismo 2 | 119,- DM |
| Jo Jo Adventure | 119,- DM |
| Rockman 3 | 119,- DM |

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND

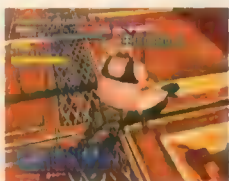
Oskar-Mayer-Str. 13
 65719 Hofheim am Taunus
 Telefon 0 61 17 2 13 64

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Dynamite Cop

SHORTCUT

- + kurz, aber knackig
- + abgefahrene Waffen
- + Internet-Support
- veraltete Model-2-Optik
- sinnloses Bonus-Spiel



Sie wird doch nicht auf meinem Gesicht landen?!



| | |
|-----------------|-------------------------|
| System: | Dreamcast |
| Spieltyp: | Beat'em-Up |
| Datenträger: | 1 GD-Rom |
| Hersteller: | Sega |
| Testversion: | Sega |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | VM, 5 Blocks |
| Schwierigkeit: | 5 |
| Features: | VGA-Box, Vibration Pack |
| Preis: | 100 Mark |
| Geeignet ab: | 16 |
| Gratlik: | 85% |
| Musik: | 62% |
| Sound: | 74% |



Lasst uns zu Beginn gleich mal den Namenswarrirwarr klären: Das PAL-Dynamite Cop ist nichts anderes als das japanische Dynamite Deka 2 alias Die Hard Arcade 2 alias Dynamite Cop 2. Aufgrund der Indizierung des Saturn-Titels verzichtet man hierzu-lande auf die Weiterführung des Bruce-Willis-inspirierten Namens und fängt erneut bei "1" an – alles klar? Klar ist auch, was hier zu tun ist: Moderne Piraten haben einen Luxus-Liner inklusive aller Passagiere plus der Tochter des Präsidenten gekidnappt. Drei mutige Söldner stehen bereit, um die Geiselnahme zu beenden – mit allen Mitteln. Und Sega's AM1-Abteilung meinte in diesem Automaten auf mittlerweile etwas angestaubter Model-2-Basis wirklich "alles". Schon mal einen Terroristen mit einer abgerissenen Toilettenschüssel verprügelt? Oder mit einer Strandliege? Oder mit einer Handvoll Äpfel? Oder mit einer Atomrakete? Nein? Bei *Dynamite Cop* in bester Final-Fight-Manier kein Problem. Problematisch ist nur die Kürze des Spiels: Ihr könnt drei Routen zur Invasion nehmen. Bei jeder (aus der Luft, via Boot oder von unter Wasser aus) geben der mutierte Piratenboss und sein mon-



Ganz schön Power auf der Brust, unser Mädel: Piraten werden mit waschechten Arcade-Automaten beworfen.

Leider ist DC extrem kurz – nach ca. 80 Minuten Spielzeit habt ihr alles gesehen.

Jokige Waffen noch und nöcher: Ob sich die Gangster mit Äpfeln aufhalten lassen?

ströses Gefolge (Riesenkranen und Schildkrötenmenschen) nach jeweils ca. einer halben Stunde klein bei. Da motiviert auch das Sammeln von Items für die Art Gallery (witzig; wenn ihr euch in der Nähe eines versteckten Artworks aufhaltet, piept das VM kurz) und das langweilige Bonus-Spiel *Tranquilliser Gun* von Sega aus dem Jahre 1980 nicht weiter. Immerhin werden nach dem Durchzocken aller drei Routen drei weitere Stages freigeschaltet, die aber nichts anderes darstellen als die drei bereits bekannten Wege mit anderen, wesentlich erschwerten Voraussetzungen (Waffen wie Uzi, Laser-Gun, Äxte, Granaten etc. wirken viel stärker, hartes Zeitlimit und Start mit Null Lebensenergie, d.h. ein Treffer bedeutet das Ende). Ein gelungener Gag ist jedenfalls, dass die Kämpfer mit



abnehmender Lebensenergie auch sämtliche Panzerung und überflüssige Kleidungsstücke verlieren. Captain Bruce Dellinger z.B. steht hier vor dem Exitus in der Kickboxer-Hose und sonst nix da, und Sergeant Jean Ivy im sexy roten Top. Unter der URL <http://www.sega.co.jp/deka2/cop> könnt ihr das sogenannte *Dynamite Cop Combat File* mit ein paar mehr Waffen, Illustrationen und zusätzlichen Spielfiguren runterladen und mit eurem Spielstand auf dem VM verknüpfen. rk

Meine Meinung: Keine Frage – *Dynamite Cop* ist knackig und unterhaltsam – trotz der Model-2-Spargrafikeffekte (der Atompilz schaut z.B. sehr bescheiden aus), aber leider viiiel zu kurz. In eineinhalb Stunden habt ihr eigentlich alles



GEHT SO

Sehenswerte inspiert und die GD-ROM wandert in den Schrank und kommt höchstens mal für eine zünftige Prügelorgie mit einem Kumpel wieder zum Vorschein. In puncto Waffen muß man Sega

ein Kompliment machen. Soviele verschiedene Items gab's noch in keinem scrol-lenden Beat'em Up: Arcade-Automaten, Harpunen, gefrorene Thunfische, Pfefferstreuer, Äxte, Lampen, Gewichte – es gibt fast nichts, was man nicht dem Feind entgegenschleudern könnte. Die Quick-Action-Szenen (in Bruchteilen von Sekunden den richtigen Knopf drücken ergibt eine kleine FMV-Sequenz) würzen das Geschehen auch noch etwas.

Xena: Warrior Princess



Diesem Zyklopen müsst ihr zuerst das Chakram ins Auge jagen und ihm dann auf die Finger klopfen.

SHORTCUT

- + nettes Leveldesign
- + hey – ist Xena
- + miese Kameraführung
- unfaire Kämpfe
- Pop-Up's und geringe Fernsicht

kle Wälder und tiefe Dungeons – vor allem die Farbgebung passt mit kräftigen Tönen wunderbar zur Fantasy-Atmosphäre. Leider fällt die grafische Präsentation durch **zahlreiche Pop-Up's und geringer Fernsicht** trotz allem unangenehm auf.

Gegen die oft in Rudeln auftretende Feindesschar erwehrt sich Xena mit Tritten und Schwerthieben, was aber ab drei gleichzeitig angreifenden Feinden in ein eher unkontrolliertes Button-Smashing ausartet. Erschwerend kommt hier (und auch bei vielen Sprungpassagen) die miese Kameraführung hinzu, die euch oft sämtlicher Übersicht beraubt. Um Gegner aus der Distanz zu attackieren, greift die Amazone auch gerne mal auf das Chakram, ihren Diskus, zurück. Diesen könnt ihr sogar selbst steuern, was aber wegen seiner Trägheit und dem riesigen Wendekreis ein eher vergebliches Unterfangen ist. Xena ist nur für Fans der Serie. cd



Xena

| | |
|-----------------|--|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Action |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Testversion: | Electronic Arts |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 7 |
| Features: | dt. Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Priels: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | frei |
| Grafik: | 61% |
| Musik: | 66% |
| Sound: | 65% |

64%
SPIELSPASS

In einer Zeit, in der immer mehr halb-nackte Heroinnen auf den Videospiel-Markt strömen, war es nicht die Frage, ob, sondern nur wann endlich auch die kampferprobte Serien-Heldin Xena in einem Video Game debütiert. Keine Frage, dass ihr dann auch niemand geringeren als die mythische Kriegerprinzessin spielt, und euch auf die Suche nach eurer Gefährtin Gabrielle macht. Diese wurde nämlich entführt und soll für den bösen Gott Kalabrax als Braut herhalten. Ihr kämpft euch also in der Third-Person-Perspektive durch finstere Piratenstädte, dun-

Meine Meinung: Xena – entweder man liebt sie oder man hasst sie – eine Zwischenstufe gibt es nicht. Und genau dies trifft dann auch auf das vorliegende Game zu. Freunde der Serie werden sich sehr gut mit den Charakteren (allen voran Lucy Lawless) identifizieren können und einige unterhaltsame Stunden vor dem Screen verbringen. Objektiv gesehen



GEHT SO

wird uns aber eine in allen Belangen mittelmäßige Serienadaption vorgesetzt, die bis auf einige gute Ansätze vor allem wegen der äußerst miesen Kameraführung nicht so recht überzeugen kann. Im Vergleich zu Ronin Blade schneidet Xena aber wegen der zum Erforschen einladenden Levelstruktur doch um ein paar Prozentpunkte besser ab.

Worms Pinball



Der Flipper ist sehr übersichtlich und überrascht durch immer neuere Features.

SHORTCUT

- + präzise Steuerung
- + gute Übersicht
- + geniale Features
- nur EIN guter Flipper



Leider kann der zweite Flipper nicht überzeugen.

Habt ihr wirklich gedacht, dass die Jungs von Team 17 sich mit dem klassischen Worms-Kriegsgemetzel zufrieden geben würden? Nein, natürlich nicht. Die abgedrehten Ideen reichten neben dem in der letzten Ausgabe getesteten Worms Armageddon sogar noch für einen Flipper. Die einen sagen mit Sicherheit zu Recht, dass nichts gegen die gepflegte **Runde Pinball** in der Kneipe am Eck ankommt, während andere der Meinung sind, dass sich gerade das auf den ersten Blick simple Spielprinzip geradezu für ein schnelles Spielchen zwischendurch anbietet. Egal zu welcher Fraktion ihr nun auch gehören mögt: Worms Pinball macht einfach einen Riesenspaß. Denn jede

noch so witzige Innovation ist nutzlos, wenn bei der technischen Umsetzung geschlampt wird. Erfreulicherweise hat es Team 17 aber verstanden, genau in diesem Bereich ganze Arbeit zu leisten. Da wäre zum einen die Ballphysik, mit deren korrekten Umsetzung ein Flippergame steht und fällt. Denn nur, wenn der Ball sich für den Spieler nachvollziehbar über den Tisch bewegt, hat man eine Chance, schnell genug zu reagieren. In jeder der drei Ansichten lässt sich der Verlauf der Kugel problemlos verfolgen, und auch sämtliche Rampen und Bumper sind gut erkennbar. Neben diesen **Hauptkriterien** kann Worms Pinball durch eine sehr gute Grafik überzeugen. Der Ball bewegt sich ohne jedes Ruckeln über den Screen und sieht Dank der Reflexionen super aus. Der Knaller sind aber die unzähligen witzigen Einfälle, die immer aufs Neue überraschen. ab

Meine Meinung: Keine Frage. Worms Pinball ist mit Abstand der witzigste Flipper für die PlayStation. Allein bis man die unzähligen Möglichkeiten auch nur annähernd durchschaut hat, ist man einige Stunden vor den Bildschirm gefesselt. Und dann geht der Spaß erst richtig los. Insbesondere im Turnier-Modus mit bis zu vier



SUPER

Mitspielern macht dieses Game geradezu süchtig. Wie bereits bei Worms Armageddon merkt man den Programmieren deutlich die Liebe zum Detail an. Dies spiegelt sich nicht zuletzt in den witzigen Soundsamples und der tollen Hintergrundmusik wider. Wer noch keinen Konsolen-Flipper sein Eigen nennt, sollte sofort zuschlagen.



| | |
|-----------------|--------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Worms Pinball |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Team 17 |
| Testversion: | Hasbro Interactive |
| Spieler: | 1-4 (abwechselnd) |
| Speicheroption: | Memory Card (1 Block) |
| Schwierigkeit: | 1-3 |
| Features: | - |
| Priels: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 80% |
| Musik: | 78% |
| Sound: | 81% |

80%
SPIELSPASS

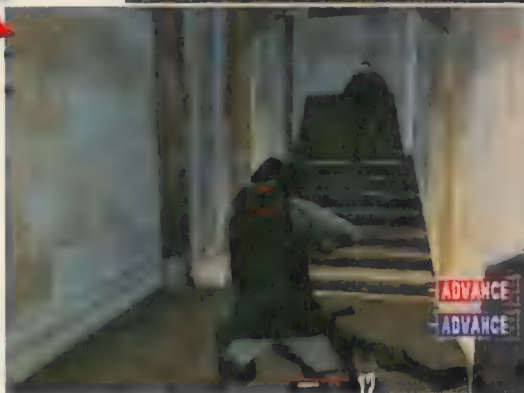
Rainbow Six

SHORTCUT

- + viele Optionen
- + gelungene Atmosphäre
- bescheidene Gegner-KI
- oft reichen Standardwaffen



Es ist im Vorfeld viel über dieses auf dem PC durchaus erfolgreiche Game geschrieben worden. Nun ist es soweit – wir halten endlich die fertigen Testversionen für die PlayStation und das Nintendo 64 in Händen. Für alle unter euch, die mit dem Namen *Rainbow 6* nichts anfangen können, hier zunächst einmal eine kurze Erklärung. In nicht genauer beschriebener Zukunft nehmen die Übergriffe internationaler Terroristen rasant zu. Um diesem finsternen Treiben entgegen zu wirken, entschließen sich die Regierungen dieser Welt also, ein **bestens ausgebildetes Elite-Team** zu formieren (ihr ahnt es schon... oder?), nämlich eben die *Rainbow 6*. Wann immer nun irgendwo auf der Welt staatsmännisch relevantes Unrecht geschieht, sind diese Jungs zur Stelle. Das Vorbild für diese Einheit ist übrigens diesmal nicht die schnöde Realität oder eine Vorabendserie, sondern eine Romanvorlage des bekannten Autoren Tom Clancy (Jagd auf roter Oktober, Die Stunde der Patrioten). Wie zu erwarten übernehmt ihr nun die Rolle der verschiedenen Mitglieder in diesem Team. Da ihr zwar nicht alle Mitglieder gleichzeitig steuern, jedoch in der N64-Version bis zu sechs Kollegen und in der PS-Version immerhin drei davon auf eure gefährlichen Einsätze mitnehmen könnt, steht ihr gleich zu Beginn vor der Qual der Wahl. Je nach Auftrag, der euch in einem umfangreichen Briefing detailliert erklärt wird, könnt ihr aus einem Pool von neun Mitgliedern eure



Da scheint es jemand mit der europäischen Einigung zu genau zu nehmen. Ein Fall für die Rainbow 6.

Euren Kumpel hat der Terrorist zwar erwischt, doch Rache ist süß.

So sieht es aus, wenn ihr in einen Hinterhalt gelockt werdet. Game over.

bevorzugten Kameraden auswählen. Damit diese Option auch Sinn macht, unterscheiden sich die Helden neben Kraft und Ausdauer auch in so relevanten Fähigkeiten wie dem Öffnen von Türen, dem Kampfgeist und dem Geschick beim Entschärfen einer Bombe. Die richtige Teamauswahl ist bereits der halbe Weg zum Erfolg. Sowohl die Teammitglieder als auch die in den Missionen erwähnten Figuren



entspringen übrigens auch direkt **Clancys Romanvorlage**, was jedoch diejenigen unter euch, die das Buch nicht besitzen, kaum interessieren dürfte. Habt ihr nun eure Burschen beisammen, geht's auf: Wahlweise erst einmal in das Ausrüstungsmenü oder aber direkt zum Kampfeinsatz. Wenn ihr euch für ersteres entscheidet, steht euch eine umfangreiche Auswahl an verschiedenem, mehr oder weniger nützlichem Zubehör zur Verfügung. Außer verschiedenen Feuerwaffen, deren Auswahl von schallgeschützten Pistolen über Maschinengewehre bis hin zu durchschlagenden Pumpguns reicht, könnt ihr eure Mannen mit Handgranaten, Sprengstoff oder aber auch extra Munition ausstatten. Neben

diesen eher martialischen Gerätschaften darf natürlich der optische Aspekt nicht zu kurz kommen. So habt ihr die Möglichkeit, für jeden Einsatz ein besonders geeignetes Outfit herauszusuchen, wobei sich direkte Auswirkungen auf das Spielgeschehen eher selten bemerkbar machen. Damit sind eure strategischen Möglichkeiten jedoch noch lange nicht erschöpft. Denn als Nächstes geht es zum Karten-Screen, in dem ihr euch einen genauen Überblick über das zu **infiltrierende Gebäude** verschafft. Neben Treppen und Türen sind hier je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad auch



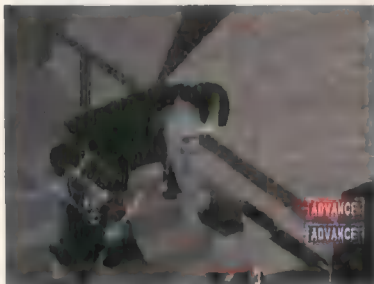
Vor jeder Mission müsst ihr die richtige Ausrüstung zusammenstellen.



Diese verängstigten Zivilisten habt ihr gerade aus den Händen eines Drogenkartells befreit.



Es reicht nicht, den Burschen im Visier zu haben. Munition braucht ihr auch.



Treppen eignen sich hervorragend für einen Hinterhalt. Also vorsichtig rantasten.



...und schlechtere Grafik, womit das Game auf dieser Plattform in die Kategorie "Naja" fällt.

die Standorte der Gegner eingezeichnet. Ihr habt nun die Möglichkeit, jedem der Teams auf Wunsch eine bestimmte Route und entsprechende Aktionen, wie das Öffnen von Türen oder das Ausschalten feindlicher Sniper-Schützen, zuzuordnen. Außerdem könnt ihr bis zu einem gewissen Punkt bestimmen, an welcher Stelle die Teams ihren Einsatz beginnen. Während ihr also das eine Team steuert, übernimmt der Rechner in dieser Zeit die Kontrolle des anderen Teams.

Habt ihr auch diese **Herausforderung** hinter euch gebracht, geht es dann auch schon direkt zum eigentlichen Ort des Geschehens. Meistens lautet eure Aufgabe, Geiseln aus den Klauen böser Unholde zu befreien und gelegentlich auf dem Weg noch die eine oder andere Bombe zu entschärfen. Sehr abwechslungsreich sind hingegen die verschiedenen Locations geraten, in denen ihr eurem Handwerk



Die PS-Version hat weniger Optionen, weniger Strategie...

nachgeht. Von der Villa **südamerikanischer Drogenbosse** über das Capitol in Washington bis hin zum altherwürdigen Parlamentsgebäude in London braucht ihr euch um mangelnde Abwechslung keine Sorgen zu machen.

Auch wenn man auf den ersten Blick den Eindruck bekommt, dass es sich bei *Rainbow 6* um einen Ego-Shooter handelt, liegt der Schwerpunkt eindeutig auf einem strategischen Vorgehen.

Wer sich zu schnell und unüberlegt durch die Korridore bewegt, riskiert nicht nur sein eigenes Leben und das seiner

Kameraden, sondern gefährdet auch die Geiseln, bei deren Ableben die Mission als gescheitert gilt. Obwohl die Option, zwischen den Teammitgliedern zu wechseln durchaus **strategische Möglichkeiten** bietet, ist es de facto ebenso möglich, die Level im Alleingang zu lösen und die anderen *Rainbow 6*-Mitglieder nur zur Reserve bereit zu halten.

Die Grafik des Games ist eher zweckmäßig gehalten, reicht aber für ein realistisches Spiel völlig aus. Etwas gewöhnungsbedürftiger ist hingegen die Steuerung, in der auf beiden Plattformen sämtliche Buttons mit Funktionen belegt sind. Auch in diesem Punkt ist übrigens der durchweg besseren N64-Version der Vorzug zu geben. *ab*

Meine Meinung: Leider unterscheiden sich die beiden getesteten Versionen stark voneinander. Zwar hat die PS-Version zwei Extra-Level und einen überflüssigen Trainingsmodus, doch fehlt der Mehrspielermodus und die Möglichkeit, zwei Teams gleichzeitig zu steuern. Auch die Option, den Kollegen Wege und Aufgaben zuzuordnen, fehlt leider. Ansonsten ist beiden Versionen der sehr gute, wenn auch spärliche Sound und die gut gelungene Atmosphäre gemein. Auch die sehr intuitiven Steuerung, die

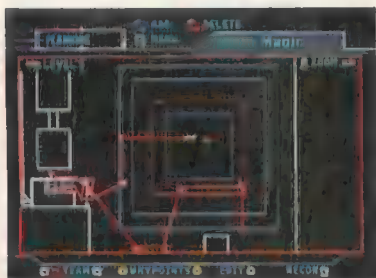


GUT

nach kurzer Zeit trotz der Belegung aller Buttons keine Probleme mehr bereitet, ist sehr lobenswert.

Dank der intelligent agierenden Kollegen hält sich der Schwierigkeitsgrad in Grenzen, denn oft genug killt der

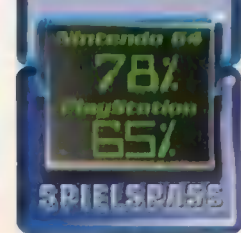
virtuelle Mitstreiter einen Gegner, bevor man ihn überhaupt hätte sehen können. Für alle, denen ein wenig Knobeln über schnelle Action geht, ist *Rainbow Six* das ideale Spiel. Man sollte sich nur nicht vorschnell von der etwas simplen Grafik abschrecken lassen, der Reiz liegt in der Planung und dem vorsichtigen Agieren.



Im Map-Screen könnt ihr den ganzen Einsatz planen und den Teams Wege vorgeben.



| | |
|-----------------|--|
| System: | Nintendo  PlayStation  |
| Spieltyp: | Agenten-Simulation |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Red Storm Entertainment |
| Testversion: | Take 2 |
| Spieler: | 1-2 N64 / 1 PS |
| Speicheroption: | Controller Pak 1 Memory Card |
| Schwierigkeit: | 4-7 |
| Features: |  |
| Preis: | ca. 130/100 (N64) |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 77% / 64% |
| Musik: | 78% / 76% |
| Sound: | 73% / 73% |





Demolition Racer

SHORTCUT

- + realistisches Schadensmodell
- + sehr Actiongeladenes forderndes Wertungssystem
- grafisch nicht perfekt



Ist eure Schadensanzeige auf Null gesunken, ist Schluss mit Lustig!

DEMOLITION RACER

| | |
|-----------------|-----------------------|
| System: | PlayStation |
| Spielertyp: | Fun-Racer |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Accolade |
| Testversion: | Infogrames |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Memory Card (1 Block) |
| Schwierigkeit: | 3-7 |
| Features: | Dual Shock |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 12 Jahre |
| Grafik: | 71% |
| Musik: | 63% |
| Sound: | 69% |

78%

SPIELSPASS

Erinnert ihr euch noch an den Crash-Klassiker *Destruction Derby*? In diesem actiongeladenen Racer ging es darum, sich gegen eine mit allen Wassern gewaschene Konkurrenz durchzusetzen und trotzdem eine gute Platzierung in den Rennen herauszufahren. Der eigentliche Reiz des Games lag jedoch nicht in den Rennen, sondern in den wüsten Crash-Orgien, die sich während der Rennen ergaben.

Genau denselben "Schrott-Charme" versucht Infogrames mit *Demolition Racer* wiederzubeleben. Ähnlich dem Vorbild gilt es, sich gegen ein 15-köpfiges Fahrerfeld durchzusetzen. Doch während in anderen Rennspielen richtiges Kurvenanfahren oder kluges Ausbremsen über Sieg und Niederlage entscheiden, spielen diese Faktoren in *Demolition Racer* eher eine untergeordnete Rolle. Zwar solltet ihr auch über diese Fähigkeiten verfügen, wenn ihr als Erster die Ziellinie überqueren möchtet, doch das wichtigste Augenmerk liegt auf rücksichtslosem Fahrverhalten. Wenn ihr nun befürchtet, das Game artet dadurch zu einer skrupellosen Blechkeilerei aus, könnt ihr beruhigt weiterlesen. Denn Infogrames ist es gelungen, aus dieser Idee einen äußerst motivierenden strategischen Aspekt zu ziehen. So reicht es in *Demolition Racer* keinesfalls aus, Ärger aus dem Weg zu gehen und dann mit etwas Übung und Streckenkenntnis den ersten Platz einzuheimsen. Denn um nach dem Rennen wirklich als Gewinner zu gelten, müsst ihr auch entsprechend viel Schaden angerichtet haben. Erst die Kombination aus guter Platzierung und angerichteten Schadenspunkten macht das Gesamtergebnis. Nun könnt ihr aber, wenn ihr nach einem guten Start der Konkurrenz auf und davon fahrt, keinen Schaden anrichten, da sich logischerweise keine Fahrzeuge vor euch befinden. Also müsst ihr euch wohl oder übel

zurückfallen lassen oder gar von Beginn an erstmal Schäden anrichten, bevor ihr eure fahrerische Überlegenheit ausspielen könnt. Das Problem dabei ist, dass sich jeder Schaden an eurem Fahrzeug negativ auf das Fahrverhalten auswirkt. Und wenn ihr zuviel abbekommt, heißt es sogar "Game-Over" für euch. Aufschluss über den derzeitigen Zustand eures Boliden gibt euch übrigens eine in Prozent dargestellte Anzeige im unteren Bildschirmrand. Neigt sich diese Null zu, fliegt euch die Karre um die Ohren. Je nachdem, wie heftig ihr einem anderen Rennteilnehmer eins mitgibt, werden übrigens verschiedene Punkte vergeben. Also, nur nicht zimperlich sein. Aus dieser interessanten Kombination von notwendigen Crashes und schnellem Fahren ergibt sich ein sehr großer Anreiz, vor allem, weil dadurch kein Rennverlauf dem anderen gleicht. Neben den normalen Rennen gibt es auch Blech-

Meine Meinung: Auch wenn es streckenweise an der grafischen Umsetzung ein klein wenig hapert, ist Infogrames mit *Demolition Racer* ein fesselndes Rennspiel gelungen. Gerade die immer wieder geforderte Entscheidung, wie man den Sieg mitsamt der nötigen Crash-Punkte einfährt, reizt jedesmal aufs Neue. Besonders befriedigend ist es,



SUPER

wenn man ein Rennen zwar nur als Sechster beendet, aber dann zur Belohnung für seinen Kamikaze-Fahrstil doch als Erster gewertet wird. Wäre die technische Umsetzung und die Präsentation ein wenig besser, stünde einer Classic-Wertung eigentlich nichts im Wege. Doch auch so ist das Game eine erfreuliche Abwechslung.



Letzte Runde und nur Neunter. Jetzt heißt es entweder Vollgas geben oder aber einen Crash nach dem anderen hinlegen. Vielleicht finden wir ja ein hilfreiches Extra auf der Strecke.

Sprünge bieten eine gute Gelegenheit, auf dem Dach der anderen Autos zu landen. Das gibt Crash-Punkte satt.

Hier kassieren wir gerade 50 Punkte dafür, dass wir dem Kollegen ein wenig Flugunterricht erteilen.



schlachten, deren einziges Ziel es ist, in einer Arena als letztes Fahrzeug übrig zu bleiben. Treffenderweise nennt sich dieser Spielmodus "Last man standing". Um das Ganze abzurunden, erhaltet ihr nach dem Absolvieren einer Meisterschaft neue Fahrzeuge, die sich durch verbesserte Fahreigenschaften auszeichnen. Alle Fahrzeuge lassen sich übrigens in einem Menü nach Wunsch lackieren und mit einem der zur Verfügung stehenden Logos verziehen. Na ja - zumindest bis zum nächsten Crash, hehe. ab



Die Kämpfer haben jeweils mehrere Lebensbalken, und materialisieren sich nach jedem Verlust wieder in der Arena.

Im Story-Modus könnt ihr 36 Kammern der Shaolin mit Combos & Co. freispielen.

Zwei gegen einen: Kämpft zusammen mit einem CPU-Fighter gegen den Champ.



Martial Arts trifft Musik – eine reizvolle und wohl einzigartige Kombination, die uns Activision da mit *Wu Tang: Shaolin Style* unterbreitet. Ein Bösewicht verschleppt den Meister des Wu-Tang-Clans nach China (starkes Intro – wie auch sämtliche In-Game-FMVs). Seine Hip-Hop-Schüler Method Man, Masta Killa, RZA und wie sie alle heißen, heften sich natürlich gleich an die Fersen der Kidnapper und haben somit einige gefährliche Gefechte unter heißen Black-Soundrhythmen zu bestreiten. Einige Fighter hantieren dabei mit gefährlichem Gerät (Doppelschwert, Dolche, Eisenkugel), während andere sich auf die Power ihrer Extremitäten verlassen. Basierend auf der Engine des gecancelten *Thrill Kill* duellieren sich in jeder Stage (werden von einem zentralen Raum aus ausgewählt) bis zu vier Kontrahenten in den unterschiedlichsten Kombinationen (drei gegen einen, zwei gegen zwei, einer gegen zwei usw.). Die Vorgaben sind dabei recht abwechslungsreich: Zu dritt gemeinsam einen starken Gegner bezwingen, zwei Minuten lang anstürmende Ninjas aufhalten, einen verletzten Kumpel beschützen,

beeinflussen: Ein Kampf alleine gegen drei Gegner ist z.B. wenig schlimm, wenn ihr drei, die anderen dafür je nur einen Balken zur Verfügung haben. Ziel ist es, neben der Befreiung des Meisters, alle **36 Kammern der Shaolin** für eure 12 Zusatz-Charaktere freizuspielen. Wie funktioniert das? Nun, einige bekommt man durch simples Schaffen von Stages, andere durch Zeigen von 4-, 5- oder 6-Hit-Combos, wieder andere durch angedeutete Finishing Moves (die in der PAL-Version nicht bzw. nur

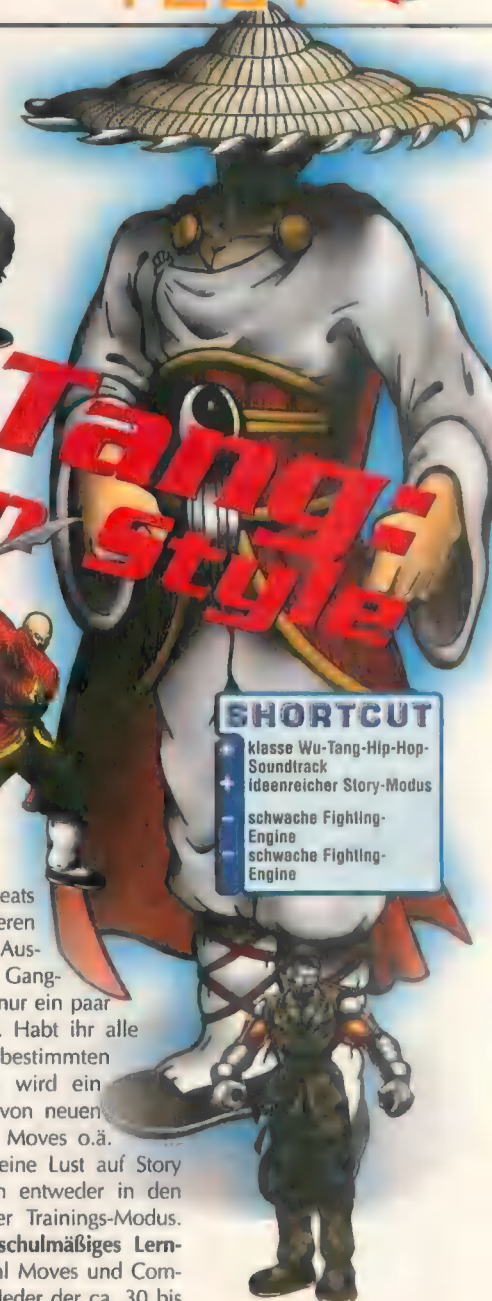
Meine Meinung: Schade um den gut inszenierten Story-Modus, aber mit der schwachen Fighting-Engine will auf lange Sicht keine rechte Freude aufkommen. Ihr seid einfach zu eingeschränkt in eurer Bewegungsfreiheit: Wie will man sich beispielsweise gegen drei Angreifer gleichzeitig wehren, wenn man mangels Sprüngen, Sprints, Ausweichmanövern oder Ähnlichem praktisch auf der Stelle



GEHT SO

kleben bleiben muss? Im Getümmel mit vier Leuten On-Screen wird jedes taktische Vorgehen auch schnell zur Farce, wenn die Moves zudem noch recht träge ausgeführt werden. Nicht, dass Wu Tang: Shaolin Style grundsätzlich keinen Spaß macht – man freut sich über jede neu freigespielte Kammer – zu einem Beat'em-Up-Spitzentitel vom Capcom- oder Namco-Kaliber fehlt jedoch noch einiges.

Wu Tang: Shaolin Style



SHORTCUT
 Klasse Wu-Tang-Hip-Hop-Soundtrack
 ideenreicher Story-Modus
 schwache Fighting-Engine
 schwache Fighting-Engine

durch Cheats zu aktivieren

sind), 15-sekündiges Ausweichen, Retten von Gang-Mitgliedern etc., um nur ein paar Beispiele zu nennen. Habt ihr alle Kammern einer bestimmten Gruppe erschlossen, wird ein Geheimnis in Form von neuen Kostümen, Artworks, Moves o.ä. freigeschaltet. Wer keine Lust auf Story hat, der begeben sich entweder in den Arcade-, Versus- oder Trainings-Modus. Letzterer bietet ein **schulmäßiges Lernsystem** für die Special Moves und Combos jedes Kämpfers: jeder der ca. 30 bis 40 Moves pro Charakter wird angezeigt und wartet darauf, von euch nachgemacht zu werden. Besonders schlagkräftige Aktionen landet ihr übrigens, wenn nach Auffüllen eines Power-Balkens bei der Tekken-Pad-Belegung (je zwei Punches und Kicks plus zusätzlich Block und Ducken) alle vier Aktionstasten gleichzeitig gedrückt werden. Sämtliche erspielten Kammern für alle Charaktere haben bequem auf einem Block der Memory Card Platz. **rk**

Wu Tang: Shaolin Style

| | |
|-----------------|--------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | 3D-Beat'em-Up |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Paradox/Activision |
| Testversion: | Activision |
| Spieler: | 1-4 |
| Speicheroption: | Memory Card |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Features: | Dual Shock |
| Preis: | 100 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 60% |
| Musik: | 84% |
| Sound: | 59% |

68%
 SPIELSWASS



World Driver Championship



Neben eurem eigenen Ghostcar gibt es zu jeder Strecke auch einen bereits vorgegebenen Geisterfahrer, gegen den ihr antreten könnt.

Auch wenn es ein Haufen Arbeit ist, das Erfolgserlebnis endlich erster zu sein, entschädigt für all die Mühen.

Schaut aus wie 'ne Viper und ist genauso bissig. Wenn die "imaginären" Fahrzeuge erst mal ins Schleudern geraten, hilft nur Nerven behalten und gefühlvoll gegenlenken.

SHORTCUT

- + Für N64-Verhältnisse ungleibliche Grafik
- + Motivierendes Gameplay
- + satter Motorensound
- Backgroundsound nervl

Schon bei Erscheinen der US-Version dieses Racers wurde das Game oft als GT für das N64 bezeichnet. Ein zwar nicht ganz zutreffender Vergleich, Parallelen gibt es dennoch. Denn da gute Rennspiele auf dem N64 eher selten sind, könnte zumindest der zu erwartende Erfolg eine solche Bezeichnung rechtfertigen.

Pak auskommt. Doch leider verkleinert sich das Bild dann deutlich, und auch die Geschwindigkeit ist nicht mehr ganz so hoch. Nachdem ihr vor Begeisterung den Wagen mindestens ein Dutzend Mal in die Begrenzungen gejagt habt, wird euch wahrscheinlich die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung auffallen. Spätestens hier zeigen sich die deutlichsten Unterschiede zu Sony's GT. Während sich die Fahrzeuge dort absolut realistisch verhalten, habt ihr es in WDC eher mit einer RR4-artigen Arcade-Steuerung zu tun. Das heißt, dass ihr kaum eine Chance habt, die Wagen ohne kontrolliertes Driften einigermaßen sicher um die Kurven zu bekommen – bzw. wenn, dann nur so langsam, dass ihr keinen Gedanken an einen Sieg verschwenden braucht.



schafspunkte, die euch für andere Teams attraktiver machen. So kommt ihr schrittweise in den Genuss immer stärkerer Boliden, deren Pferdestärken sich aber auch zunehmend schwieriger im Zaum halten lassen. Die Fahrzeuge sind zwar mit Fantasienamen ausgestattet, aber selbst ein absoluter Motorsport-Laie kann unschwer den virtuellen Porsche, Ferrari und Viper erkennen. Insgesamt stehen euch 20 verschiedene Rennevents mit über dreißig verschiedenen Strecken zur Verfügung, wobei es sich genau genommen nur um zehn handelt, die in verschiedenen Varianten befahren werden. ab

Zu Beginn des Games seid ihr nicht mehr als ein unbekannter Nobody mit wenig Rennerfahrung. Doch euer großes Ziel ist natürlich, der unangefochtene Meister aller Klassen zu werden. Leider interessieren sich die großen Rennställe, von denen es übrigens 15 gibt, noch kein bisschen für euch, und bleibt euch nichts anderes, als euch für das Angebot eines der kleineren Teams zu entscheiden. Da man aber besser prüfen sollte, bevor man sich bindet, könnt ihr vor der verbindlichen Zusage eine kleine Testfahrt unternehmen. Und spätestens ab hier werdet ihr aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Denn eine so saubere und fehlerfreie Grafik-Performance hatte bislang noch kein Nintendo-Racer zu bieten. Ohne jeden Anflug von Nebel oder störende Pop-Ups heizt ihr mit einem Affenzahn über die Strecken. Absolute Fanatiker können auf Wunsch sogar in einen High-Res-Letterbox-Modus wechseln, wobei dieser auch ohne Expansion-

Habt ihr euch dann für einen der beiden Wagen entschieden, seid ihr auch schon mittendrin im virtuellen Rennzirkus. Nach jedem der gegen acht Konkurrenten erhaltet ihr, je nach Platzierung, wertvolle Meister-

World Driver Championship

| | |
|-----------------|----------------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieleart: | Rennspiel |
| Datenträger: | 256-MBit-Modul |
| Hersteller: | Boss Game Studios |
| Testversion: | Konami |
| Spieler: | 1 |
| Speicheroption: | Controller Pak 1-11 Seiten |
| Schwierigkeit: | 8-9 |
| Features: | dt. Menüs, Rumbila Pak |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 93% |
| Musik: | 67% |
| Sound: | 82% |

86%



Wenn ihr das erste Mal diesen unglaublichen Sonnenstrahlen entgegenfahrt, werdet ihr vor Begeisterung wahrscheinlich das Lenken vergessen.

Meine Meinung: Wer ein Racing-Game für ne schnelle Runde zwischendurch sucht, ist mit WDC zweifellos falsch bedient. Denn die wirkliche Qualität dieses Games eröffnet sich erst nach längerer Spielzeit.



SUPER

Auch wenn ein Quick-Race zur Verfügung steht, liegen die Stärken woanders. Wer allerdings bereit ist, sich mit den Tücken

der Fahrzeuge und den Strecken auseinander zu setzen, wird mit einem Rennspiel belohnt, das auf dem N64 neue Maßstäbe setzt. Neben der Langzeitmotivation spricht insbesondere die grandiose technische Umsetzung für dieses Game. Von der Grafik über die Motorensounds bis zur kernigen Gegner-KI gibt es nichts zu bemängeln.



Hydro Thunder

Gebt mir eine Bazooka: Ich schieße den Buddha in Fetzen! Die Strecke auch nach 30 Versuchen nicht zu schaffen, frustet.

Yeaah: kleines Rennen gegen die Cops in Griechenland gefällig? Crash'em hard!

Vor brodelndem Südsee-Vulkan hüpfen wir mit Turbo über eine Superschanze.



Wer für sein frisch erworbenes Sega-Schmuckkästchen ein außergewöhnliches Rennspiel sucht, der ist bei Midways *Hydro Thunder* an der richtigen Adresse. Mit überzüchteten **1000-PS-Motoren** im Rücken fliegen hier auf den verrücktesten Kursen der Welt so richtig die Fetzen. Losgehen tut's noch einigermaßen gemächlich: Zum Einfahren wählt ihr aus drei Raketenbooten und schippert durch einen Stadionkurs, eine tropische Insel und das Eismeer. Lernen solltet ihr auf jeden Fall

schon mal den Quick Start, den **Hydro Jump** (kurz auf die Bremsen gehen und sofort Turbo-Schub geben, katapultiert das Geschoss kurz aus dem Wasser, um ansonsten unerreichbare Turbos zu ergattern) und **Mighty Hull** (nach ein paar Sekunden **Turbo-Einsatz** blinkt euer Boot und kann Gegner und Hindernisse rammen). Denn schon die drei Medium-Kurse (nach drei dritten Plätzen oder besser freigeschaltet) fahren den absoluten Dampfhammer in Sachen Schwierigkeit aus (siehe auch Meinung). Ich habe es nach endlosen Versuchen immer noch nicht geschafft, Zweiter auf dem China-Gewässer zu werden (Bestzeit 1.57,52 – versucht euch mal dran!) und musste deshalb zu Cheats greifen, um auch den Schiffsfriedhof, Schottland und das überflutete New York

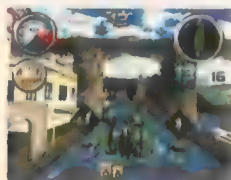
zu sehen (insgesamt 13 Strecken). Und jede Strecke in *Hydro Thunder* ist in der Tat einzigartig in der Gesamtkonzeption. Mal gibt's haufenweise Hindernisse, mal fieseste Kurven, mal sind die Lichtverhältnisse in Höhlen miserabel, mal springt ihr hunderte von Metern über ganze Berge oder Luxusliner, mal jagen euch die Cops unerbittlich – Abwechslung ist gewährleistet. Gemein haben jedoch alle Kurse die genialen Wassereffekte mit einem realistischen Bewegungsverhalten der Rennboote, die exakt fürs Rennen gewählt werden wollen. Manche sind leicht und schnell, aber leicht zu rammen und zu kentern. Andere springen sehr hoch und weit, aktivieren dafür **Mighty Hull** aber zu langsam. Eine genaue Charakterisierung in Form von Balken gibt's jedenfalls keine – ausprobieren ist gefragt! Dafür wurde eine PAL-Geschwindigkeitsanpassung vorgenommen (Bravo, Konami!), lediglich die dezent ausgefallenen PAL-Balken zeugen vom europäischen Format des Titels. Die lästigen Ladezeiten wurden jedoch leider genauso wenig optimiert wie das miserable Interface (kein Instant-Replay) und die dem rasanten Game unangemessene Präsentation (kein Intro, langweilige und steife Menüs). Als Party-Game eignet es sich nicht – maximal zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran. Also Jungs – hängt euch rein: *HT* ist knüppelhart! rk

SHORTCUT

- + atemberaubende Strecken
- + Top-Boot-Handling
- + viele Secrets
- schwaches Interface
- kriminell schwer



Manche Turbos erreicht ihr nur per Hydro Jump.



| | |
|-----------------|----------------|
| System: | Dreamcast |
| Spielertyp: | Rennboot-Racer |
| Datenträger: | 1 GD-ROM |
| Hersteller: | Eurocom/Midway |
| Testversion: | Konami |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | VM, 8 Blocks |
| Schwierigkeit: | 8 |
| Features: | Vibration Pack |
| Preis: | ca. 120 Mark |
| Geelgnet ab: | frei |
| Grafik: | 85% |
| Musik: | 73% |
| Sound: | 78% |



Willkommen bei den Rennboot-Flugmeisterschaften: Leider zu tief für den 9-Sec-Turbo.

Meine Meinung: Das gibt's nicht!!! Die Strecke ist nicht zu schaffen – No way!!! Wollt ihr mal wieder so richtig aus der Haut fahren, dann kauft euch *Hydro Thunder*, hehe. Schade, denn so wird aus Motivation irgendwann Frust, denn *HT* gibt im Gegensatz zu anderen Spielen "nicht nach". Solch schöne Wasserstraßen wie in Griechenland, China oder dem unterirdischen Lake Powell mit tol-



SUPER

len Gischt-Effekten, Spiegelungen und einer phänomenalen Weitsicht gepaart mit einem starken Physik-Modell hat die Konsolenwelt noch nicht gesehen. Ihr rammt Dschunken, Piraten, Helikopter (!) springt durch Höhlen, über Felsvorsprünge, begegnet Walen und Kriegsschiffwracks – Wahnsinn. Wäre da nicht der Schwierigkeitsgrad, hätte es bis zu fünf Prozente mehr gegeben.





Hot Wheels Turbo Racing

Keine Frage. Rennspiele gibt es auf der PlayStation zuhauf. Und dennoch gibt es immer wieder Hersteller, die versuchen, dem Genre mehr oder weniger erfolgreich neue Aspekte abzugewinnen. Diesmal ist es der für seine mega-realistischen Simulationen bekannte Hersteller EA, der uns seit dreißig Jahren existierende Vehikel schmackhaft machen möchte. Doch wenn ihr nun glaubt, es mit Oldtimern zu tun zu haben, liegt ihr daneben. In *Hot Wheels* dreht sich alles um die seit Jahrzehnten bekannten gleichnamigen **Modellautos**. Anders als im jüngst erschienenen *Re-Volt*, in welchem ja bekanntlich auch Spielzeugautos die Hauptrolle übernahmen, geht es in *Hot Wheels* jedoch nicht um das Absolvieren schneller Rennrunden. Das heißt, doch – natürlich geht es auch hier darum, die jeweiligen Rennen als Erster zu beenden, aber der Weg, den ihr dazu einschlagen müsst, ist ein klein wenig anders. Einfach erklärt geht es darum, möglichst **spektakuläre Stunts** zu vollführen, um dafür mit Turbo-Energie belohnt zu werden. Denn ohne diese nur begrenzt verfügbaren Turbos, die euch einen kurzzeitigen Superspeed erlauben, habt ihr kaum eine Chance, auch nur annähernd mit dem Fahrerfeld mitzuhalten. Da ihr umso mehr Turbos erhaltet, je abgefahrenere der vollführte Stunt ist, wurden die zwölf Strecken

genau zu diesem Zweck mit halsbrecherischen Sprüngen gespickt. Während ihr in anderen Genrevertretern bereits vor dem Absprung zumindest eine vage Vorstellung haben solltet, wie denn euer Sprung inklusive heiler Landung aussehen soll, habt ihr in *Hot Wheels* während des Fluges die komplette Kontrolle über euer Vehikel. Mit Hilfe der Richtungs-tasten könnt ihr die kleinen Flitzer sowohl vertikal als auch horizontal um die eigene Achse drehen. Den erhofften Bonus erhaltet ihr jedoch nur, wenn die Kiste wenigstens halbwegs wieder auf ihren Rädern landet. Da jedes der über 40 zur Auswahl stehenden **Modellautos** über andere Fahr- und Sprungeigenschaften verfügt, ist es wichtig, die Strecken zu kennen und danach das passende Gefährt auszuwählen. Zwar halten sich die Autos im Großen und Ganzen die Waage, doch gibt es z.B. manche versteckte Abkürzungen, die nur mit einem 4x4-Geländewagen Vorteile bringen. Neben den Short-Cuts erwarten

euch schwindelerregende Loopings und wilde Spiralen, in denen es ein Leichtes ist, die Orientierung zu verlieren. Andere **kleine Gemeinheiten** wie Rampen, die euch wieder direkt in den Gegenverkehr befördern, oder sich bewegende Hindernisse, die eurem Wagen erst mal schrotten und dadurch wertvolle Zeit kosten, sorgen dafür, dass es eine ganze Weile dauert, bis ihr auf den Tracks zurechtkommt. Auch wenn die knallbunte Grafik nicht jedem zusagen dürfte, muss man ihr zu Gute halten, dass die Framerate auch bei mehreren Fahrzeugen konstant hoch ist und die Autos genau ihren kultigen Vorbildern gleichen.

Was in jedem anderen Rennspiel einen bösen Crash oder gar das Aus nach sich ziehen würde, ist hier nur harmloser Bestandteil eines Stunts.

In *Hot Wheels* geht es im wahrsten Sinne des Wortes drunter und drüber.

...und wenn es sein muss, an der Wand entlang.



Bis ihr unten im Tal landet, könnt ihr noch eine ganze Menge Dinge drehen.



| | |
|-----------------|------------------------|
| System: | PlayStation |
| Spielertyp: | Fun Racer |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | EA |
| Testversion: | EA |
| Spieler: | 1-2 (Splitscreen) |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block |
| Schwierigkeit: | 5-7 |
| Features: | Dual Shock |
| Preis: | 100-Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 75% |
| Musik: | 80% |
| Sound: | 70% |

69%



Dieser mehrfache Frontal-Salto hat uns satte fünf Turbos beschert.

Meine Meinung: Hot Wheels ist sicher kein Game, das monatelang vor den Bildschirm fesselt, doch für eine schnelle Runde zwischendurch eignet es sich hervorragend. Besonders weil die Steuerung präzise und das Kursdesign zwar fordernd, aber nie unfair ist, bleibt ständig der Reiz, neue Geheimgänge und ver-



GUT

steckte Extras zu finden. Wer auf der Suche nach einem etwas anderen Rennspiel ist, wird mit Hot Wheels bestimmt zufrieden sein. Wer jedoch auch nur ein kleines bisschen Wert auf Realismus oder korrektes physikalisches Verhalten legt, sollte einen großen Bogen um dieses Spiel machen.

Championship Motocross feat. Ricky Carmichael



Seid selbst euer härtester Gegner. Im Ghost-Modus spront ihr euch ständig zu neuen Leistungen an.

Einige der Rennen finden auch in geschlossenen Hallen statt. Die Kurse verlangen euch deshalb nicht weniger ab.

Mit Hilfe der wohlklingenden Lizenz des amerikanischen Motocross-Champions Ricky Carmichael möchte THQ beweisen, dass eine realistische Umsetzung des Motorradsports auf Heimkonsolen möglich ist. Neben Carmichael findet ihr in *Championship Motocross* neun lizenzierte Original-Bikes, deren gewichts- und PS-abhängiges Fahrverhalten dank der Fahrphysik-Engine überraschend naturgetreu umgesetzt wurde. Zwar trüben auch hier wieder kleine Schönheitsfehler, wie die nicht separat zu betätigenden Vorder- und Hinterradbrem-

sen und ein alles andere als realistisches Crashverhalten den guten Eindruck, doch alles in allem kommt das Zweiradfeeling nach etwas Übung überraschend gut rüber. Neben den reinen Wettkampfrennen steht euch ein Splitscreen-Duell gegen einen Freund oder ein Time-Attack gegen euren Ghost-Driver zur Wahl. Sollte es gar nicht mit dem Sieg klappen wollen, könnt ihr im Werkstatt-Menü die Übersetzung, die Reifen, den Härtegrad der Federung und die Bremskraft einstellen. **ab**

Meine Meinung: Dieses Gut ist leider mit Vorsicht zu genießen. Denn auch die besten Lizenzen können nichts an den Schwierigkeiten bei der Umsetzung einer solchen Sportart ändern. Trotzdem ist es THQ gelungen, für alle, die es nicht zu genau nehmen, einen spaßigen Racer zu produzieren. Auf technischer Seite wäre allerdings mehr drin gewesen, denn das Game wirkt leider doch sehr pixelig und



GUT

auch ein manchmal schleppender Grafikaufbau macht sich mit mehreren Fahrern im Screen unangenehm bemerkbar. Dafür sind die Strecken, die alle ihren Original-Vorbildern nachempfunden sind, fordernd designt und auch die Animationen der Biker sehen sehr gut aus. *Motocross-Fans* sollten allein der mangelnden Alternativen wegen einen Blick riskieren oder aber erstmal EA's *Motocross* abwarten.

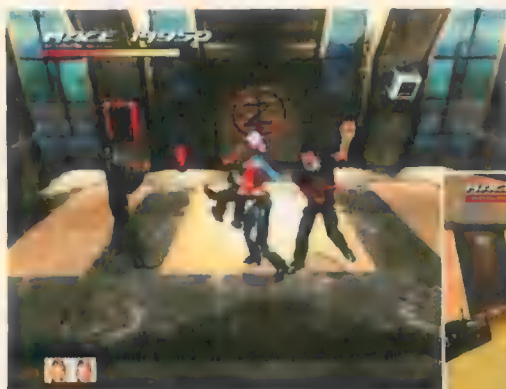
Championship Motocross

Ricky Carmichael

| | |
|-----------------|----------------------|
| System: | PlayStation |
| Spieltyp: | Motocross Simulation |
| Datenträger: | 1 CD |
| Hersteller: | Fun Com |
| Testversion: | THQ |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) |
| Speicheroption: | Memory Card 2 Blöcke |
| Schwierigkeit: | 3-5 |
| Features: | Dual Shock |
| Preis: | ca. 100 Mark |
| Geeignet ab: | 6 Jahre |
| Grafik: | 67% |
| Musik: | 79% |
| Sound: | 75% |



Fighting Force 64

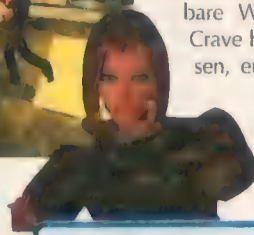


SHORTCUT

- + viele Waffen und Items
- Speichermöglichkeit nur alle Jubeljahre
- unglaublich repetitiv
- träge Kamera



Cola-Pause: Kurzer Waffenstillstand bitte!



GEHT SO

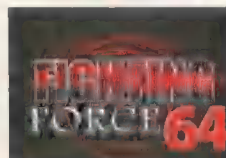
Meine Meinung: Fighting Force 64 ist nur was für eingefleischte Straßenkämpfer-Fans. War die PlayStation-Version schon so lala, ist bei der Konvertierung leider in keinem Punkt Besserung eingetreten. Es fehlen einfach ein paar Zutaten, die dem Gameplay mehr Rasanzen verleihen, wie etwa schnelle Ausweichmanöver oder eine aktivere

unkomplizierte Arcade-Gameplay dieser 3D-Prügelei krankt nun leider an einigen zentralen Punkten. Zum einen besitzt unsere Clique **nicht besonders viele Moves** (ein paar Punch-Kick-Kombinationen und In-Fight-Moves, das war's), zum anderen nerven die unglaublich schläfrige Kamera (trotzt viel zu spät dem Geschehen hinterher und lässt sich in keinstere Weise beeinflussen) und der übersehbare Wiederholungsfaktor des Spiels: Crave hat es oftmals nicht dabei belassen, euch 20 gleiche Sprites auf den Hals zu hetzen – nein, es kommen noch mal zehn Clones hinterher. Immerhin dürft ihr euch aber auf 25 Leveln und zu zweit gleichzeitig austoben. **rk**

Kamera. Im Item-Handling (Kisten, Flaschen, Reifen etc.) sind die Charaktere auch nicht die Schnellsten: Bevor so ein Teil aufgehoben und geworfen ist, fangt ihr euch stets ein paar Konte ein. Leicht ist die Knüppelerei auch nicht, und da Speicherpunkte nur alle sechs Stages auftauchen, wirft man bald gefrustet das Handtuch.

Dem Hardcore *Final-Fight*-Fan wird *FF64* gefallen, obwohl es zu wenig Abwechslung bietet.

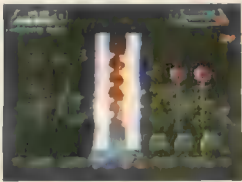
Beat'em-Up-Fans im Allgemeinen und *Final-Fight*-Fans im Speziellen hatten auf dem N64 bisher eigentlich wenig zu lachen. Gott sei Dank ist dem Hypeschlaun Dr. Dex Zeng (IQ laut Story über 300!) mit seiner Drogenbande nun eingefallen, er müsse die Welt beherrschen. Unsere vier Helden (zwei adrette Mädels, zwei smarte Jungs – natürlich dieselben wie in der PS-Version von *Fighting Force*) ölen deshalb schon mal die Handgelenke und dehnen die Beinmuskulatur, bevor die Knochen der Gangster auf den menschenleeren Straßen der futuristischen Satellitenstadt brechen. Das



Fighting Force 64

| | |
|-----------------|--------------------|
| System: | Nintendo 64 |
| Spieltyp: | Beat'em Up |
| Datenträger: | 128-MBit-Modul |
| Hersteller: | Core Design/ Crave |
| Testversion: | Crave |
| Spieler: | 1-2 |
| Speicheroption: | Controller Pak |
| Schwierigkeit: | 6 |
| Features: | Rumble Pak |
| Preis: | ca. 120 Mark |
| Geeignet ab: | 16 Jahre |
| Grafik: | 61% |
| Musik: | - % |
| Sound: | 64% |





Letz' fetz! Beide Spieler feuern ihren Laser-Beam ab – da bleibt von der feindlichen Armada nicht mehr viel übrig.

Space Invaders

Vor knapp zwanzig Jahren reiste eine kriegslüsterne Hightec-Alienrasse tausende Lichtjahre durchs unendliche Weltall um unseren Heimatplaneten in Schutt und Asche zu legen und wurde bei ihrer Ankunft gestoppt. Von einem einzigen kleinen popeligen Panzer! Rache! Wieder reisen die Aliens tausende Lichtjahre durchs unendliche Weltall, um unseren Heimatplaneten in Schutt

und Asche zu legen. Und wer stellt sich ihnen diesmal in den Weg? Ein (im Two-Player-Mode zwei gleichzeitig) kleiner popeliger Panzer. Wie im Original bewegt ihr euer fahrbares Geschütz am unteren Bildschirmrand und ballert auf die feindlichen Horden, die sich euch langsam nähern. Veränderungen finden wir zum Glück nur im Detail: Schießt ihr vier gleichfarbige Raumschiffe in Serie ab, erhaltet ihr je nach Farbe

SHORTCUT

- + vor allem zu zweit ziemlich funny
- + keine Verschlimmbesserungen
- alleine schnell öde



| | | | |
|-----------------|--------------------|-------------|--|
| System: | PlayStation | Features: | deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Spieltyp: | Shooter | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 1 CD | Geignet ab: | frei |
| Hersteller: | Activision | Grafik: | 61% |
| Testversion: | Activision | Musik: | 58% |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) | Sound: | 55% |
| Speicheroption: | Memory Card | | |
| Schwierigkeit: | 7 | | |



Fette Polygon-Endgegner machen euch alle zehn Stages das Leben zur Hölle.

einen Superschuß (Cluster-Bomb, Laser, etc.), der die Aggressoren gleich dutzendweise in die tiefste Gehenna befördert. Durch den Abschluß eines UFOs, das ab und an am oberen Bildschirmrand auftaucht, gib'ts noch Schutzschilde oder Doppelschuß. Nach jeweils zehn Stages wartet noch ein fetter Endgegner auf euch. Die grafische Verjüngungskur gefällt – Retros greifen zu. cd



Hach, wie süß! Die Grinse-Blume wächst, wenn ihr sie gießt. Hat aber keinen Einfluß auf's Spiel.

Die Schlümpfe

Gargamel will einfach nicht ruhen. Schon wieder ist er hinter den Schlümpfen her und hat es diesmal tatsächlich geschafft, einige von ihnen zu fangen. Also macht ihr euch als Hefty-Schlumpf auf die weißen Socken, um die Kameraden wieder sicher ins Schlumpfdorf zu bringen. Vor eurem Pandemonium!-artigen Jump'n-Run-Ausflug durch märchenhafte Polygon-

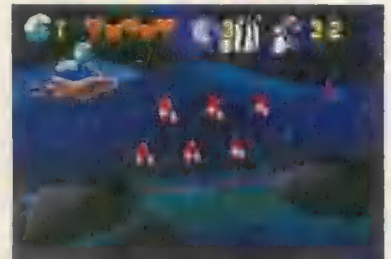
landschaften könnt ihr euch in einigen Trainingsleveln mit der Steuerung vertraut machen, dann geht's auch schon ans Eingemachte. Ungeziefer wird standardmäßig mit einem kurzen Hopper auf den Kopf

SHORTCUT

- + phantasievolle Grafiken
- + nette Zwischensequenzen, easy Gameplay, gut deutsche Sprachausgabe
- + ideal für Kiddies eben
- aber auch nur für die



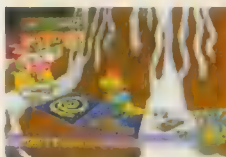
| | | | |
|-----------------|-------------|-------------|--|
| System: | PlayStation | Features: | deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Spieltyp: | Jump'n-Run | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 1 CD | Geignet ab: | frei |
| Hersteller: | Infogrames | Grafik: | 78% |
| Testversion: | Infogrames | Musik: | 64% |
| Spieler: | 1 | Sound: | 63% |
| Speicheroption: | Memory Card | | |
| Schwierigkeit: | 5 | | |



Dunkel, kalt und naß: Nicht gerade der ideale Zeitpunkt, den Rammler zuzureiten.

unschädlich gemacht, von in der Regel etwas größeren Gegnern erhaltet ihr hilfreiche Items wie den Doppelsprung oder die Möglichkeit einen kurzzeitigen

Sprint. Die Schlümpfe ist ganz klar auf ein sehr junges Publikum ausgerichtet, was sich in einem niedrigen Schwierigkeitsgrad und einer ziemlich kindlichen Aufmachung niederschlägt – naja, so sind die Schlümpfe halt. Und genau für diese Zielgruppe ist das Game gar nicht mal ungeeignet und wird den Kids sicher eine Zeitlang Spaß machen. cd



Hach, wie lustig: Die Ratten haben sich als Dinos verkleidet.



Rugrats: Die Große Schatzsuche

Das war ja wohl klar! Nein, Rugrats: Scavenger Hunt kann nicht in den USA bleiben und dort für schreckverzerrte Gesichter sorgen, sondern muss natürlich auch in Europa für Unruhe sorgen. Rugrats ist ein Brettspiel ähnlich Mario Party, nur macht es, im Gegensatz zum Nintendo-Produkt, absolut keinen Sinn, auch nur länger als zehn Minuten in der Welt der kleinen Knirpse zu verbringen. Drei verschiedene Spielfelder, auf denen ihr zu vier spielen könnt (vermeidet das Single-

Play – es ist fad, einfach nur fad). Zwei davon, Angelica's Tempel und die Jagd nach dem Piratenschatz geben sich dabei spielerisch ähnlich, wenn nicht zu sagen absolut identisch: Wandert über das Spielfeld, und wenn ihr auf ein Feld mit einem Lupensymbol kommt, könnt ihr die Umge-

SHORTCUT

- + annehmbare Grafiken
- + deutsche Sprachausgabe
- eintönig, fad, einschläfernd, öde, langweilig, abwechslungsarm, Zzz...



Und vor dem Schlafengehen schön brav die Zähne putzen. Ach Alter, halt die Klappe!



| | | | |
|-----------------|-------------------|-------------|----------------------------|
| System: | Nintendo 64 | Features: | deutsche Menüs, Rumble Pak |
| Spieltyp: | Brettspiel | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 64-MBit-Modul | Geignet ab: | frei |
| Hersteller: | THQ | Grafik: | 61% |
| Testversion: | THQ | Musik: | 32% |
| Spieler: | 1-4 (abwechselnd) | Sound: | 45% |
| Speicheroption: | Controller Pak | | |
| Schwierigkeit: | 5 | | |

bung nach Schätzen absuchen. Ein anderes, aber noch viel einfältigeres Spielsystem bietet die Reptar Rally, in der jedes Baby eine vorgegebene An-

zahl an bestimmten Items einsammeln muss. Klingt aufregend – nicht? Das einzige, das halbwegs gut gelungen ist (und das eigentlich auch nur für die SEHR jungen Leser unter euch), ist die deutsche Sprachausgabe – die mit den immer gleichen Sätzen langweilt – und die Grafik, die stark an der Nickelodeon-Serie angelehnt ist. cd

Wieder da!
Ausgabe 2 ab 11.11. am Kiosk

AllesDrin

Dreamcast: Das Offizielle Magazin

Eine Konsole. Ein Magazin. Alle Spiele.
Wer nicht liest, verliert.



Das einzige Magazin
mit **GD-ROM!**





Q*Bert

Auch Q*Bert, das Münzengrab der frühen Achtzigerjahre, hat nun endlich seinen Weg auf die PlayStation gefunden. Wie im Original, das übrigens auch anwählbar ist, ist es eure Aufgabe, den orangen notorischen Grummeler mit der Trompetennase durch die Stages zu lotsen und sämtliche Blöcke durch simples Überlaufen einzufärben. Im Revival findet ihr euch

jedoch nicht auf einer simplen, einen Bildschirm großen Escher-like Pyramide wieder, sondern hüpf auf scrollenden, mit fortschreitender Spieldauer immer komplizierter aufgebauten Leveln durch die 3D-Welt. Feinde, wie herunterrollende

Steine, deren Weg nicht vorherzusagen ist, oder fiese Schlangen machen euch dabei das Leben nicht gerade einfacher. Neben dem Haupt-Mode "Adventure" lockt auch noch der Head-to-Head-Modus mit Multiplayer-Fun. Die Steuerung gibt sich in den z.T. komplex aufgebauten



Ja, doch - die Stages wurden um einiges komplexer gestaltet als das Original.

SHORTCUT

- + ein Klassiker
- + verzwickte Levels,
- + die aber leider oft zu unübersichtlich sind
- hakelige Steuerung

57%
SPIELSPASS

| | | | |
|-----------------|------------------------|--------------|--|
| System: | PlayStation | Features: | deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Spieltyp: | Geschicklichkeit | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 1 CD | Geeignet ab: | frei |
| Hersteller: | Hasbro | Grafik: | 63% |
| Testversion: | Hasbro | Musik: | 50% |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) | Sound: | 60% |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block | | |
| Schwierigkeit: | 7 | | |

und manchmal etwas unübersichtlichen Stages leider etwas zu hakelig, was des öfteren für den Verlust eines Lebens sorgt. Ähnlich wie *Space Invaders* gibt sich Q*Bert als akkurates Remake, an dem fast nichts verschlimmbessert wurde. Wer schon damals sein gesamtes Taschengeld in den Automaten gesteckt hat, kann wieder in alten Erinnerungen schwelgen. *cd*



Missile Command

In den späten Siebziger- und frühen Achtziger Jahren war Atari einer, wenn nicht DER Big Player im Automaten-Business. 1981 sorgte der Hit *Missile Command* für leere Geldbörsen. Heute wie damals steuert ihr ein Fadenkreuz über den nun scrollenden Screen und müsst mit Abwehrraketen Städte vor dem Massenbombardement einer außerirdischen Macht schützen. Dafür ste-

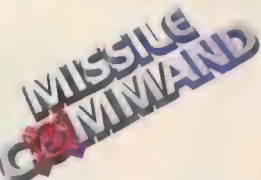
hen euch drei mobile Abschussrampen, die mit jeweils zehn Raketen beladen sind, zur Verfügung - je ein Button dient zum Abschuss aus einer Rampe, der vierte

ist für eine Spezialattacke belegt. Achtet bei euren Abwehrschlachten allerdings nicht nur auf die Städte (mindestens eine muss am Ende einer Angriffswelle noch stehen), sondern auch auf feindliche Raumschiffe. Diese greifen nämlich euer Gefährt direkt an - verliert ihr eines, stehen euch fatalerweise zehn Missiles weniger zur

Verfügung. Nach ein paar Stages warten noch einige fette Endgegner auf euch. Großer Minuspunkt bei *Missile Command* ist, wie auch beim in der letzten Ausgabe getesteten *Pong*, wieder einmal die Steuerung. Ob nun mit Stick oder D-Pad - das Anvisieren der Raketen gestaltet sich als schwammige Angelegenheit. *cd*

SHORTCUT

- + akkurates Remake des Klassikers
- + kleine Verbesserungen
- schwammige Steuerung (und das zählt echt viel!)



58%
SPIELSPASS

| | | | |
|-----------------|------------------------|--------------|--|
| System: | PlayStation | Features: | deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Spieltyp: | Action | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 1 CD | Geeignet ab: | frei |
| Hersteller: | Hasbro | Grafik: | 61% |
| Testversion: | Hasbro | Musik: | |
| Spieler: | 1-2 | Sound: | |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block | | |
| Schwierigkeit: | 7 | | |



Grafisch aufgebohrtes Remake des Klassikers: Nur für Retro-Zocker.

PGA European Tour Golf

Mit der europäischen Lizenz ausgestattet, bastelte das *Actua Golf-Team* ein grundsolides PlayStation-Game, das auch Schwächen aufweist. Doch zuerst die Fakten im Telegramm-Stil: 64 europäische Original-Golfer, vier echte Kurse plus drei weitere Übungsplätze, insgesamt acht offizielle Turniere (müssen z.T. freigespielt werden), fünf starke Fun-Spielarten, gelungene Grafik, passende (englische) Kommentare,

Vier-Spieler-Modus, sehr gute Kameraführung und gewohnt gutes Schlag-Handling (das übliche "triff-den-Punkt-oder-geh-ins-Rough"-Ge-Klicke) zeugen von einem guten Golf-Game. Negativ dagegen fiel uns die zu ungenaue Landschafts-Darstellung der einzelnen Bahnen auf. Vor allem bei Annäherungen ans oder aufs Green versaute dies so manchen Score: Vorher nicht einschätzbare Kanten im gepflegten Green ließen den Ball wie auf Beton abprallen und zur Seite hüpfen - sehr ärgerlich, denn die Computer-Gegner scheinen dagegen jeden



Mal sehen, wohin er hüpf... Selbst das Gitter hilft nicht viel.

SHORTCUT

- + abwechslungsreiche Kurse
- + fünf weitere Fun-Spielmodi
- zu schwer für Einsteiger



74%
SPIELSPASS

| | | | |
|-----------------|---------------------|----------------|-----------------|
| System: | PlayStation | Schwierigkeit: | 8 |
| Spieltyp: | Golf-Sim | Features: | Original-Lizenz |
| Datenträger: | 1 CD | Preis: | ca. 90 Mark |
| Hersteller: | Gremlin Interactive | Geeignet ab: | frei |
| Testversion: | Infogrames | Grafik: | 74% |
| Spieler: | 1-4 | Musik: | 61% |
| Speicheroption: | Memory Card | Sound: | 71% |

Grashalm genau zu kennen. Überhaupt sind die Kontrahenten eine Klasse für sich - klar, sind ja auch Profis! Trotzdem stößt dies negativ auf, denn damit ist das Game für jeden Golf-Einsteiger klar zu schwer und die Frustration zu hoch. Den echten Golfern unter Euch wird's egal sein - schließlich liebt Ihr doch Herausforderungen, oder? *jb*

Millennium Soldier - Expendable



The clock is ticking: Oft werden nicht die Gegner, sondern straffe Zeitlimits zu eurem Henker. Extra-Zeit-Items sind rar gesät.

Runde drei für den entbehrlichen Jahrtausendkämpfer! Plättet als Gen-manipulierter Super-Rambo in ganz traditioneller *Commando*- bzw. *Ikari Warrior*-Manier Heerscharen an Poly-

gon-Aliens, deren Intelligenz der Gradlinigkeit des Leveldesigns in nichts nachsteht. Euer stürmisches Arsenal beläuft sich dabei auf über ein Dutzend vernichtender High-End-Wummen, welche zum Teil Upgrade-fähig sind. Analog (furchtbar hakelig) oder digital (brauchbar) lotst ihr euren Stahlkrieger durch 20 Level, jedes gespickt mit einem kernigen Levelboss. Einfacher wird's, wenn ihr die Sache kooperativ angeht. Öfter als einem lieb ist, läuft man einander jedoch aus dem Screen und verliert so schnell den nötigen Überblick; einen Radar gibt es nicht. PS only: ein

verkornter Death-match-Modus – Extrawaffen können hier nur 1x gesammelt werden, die Areale sind ziemlich winzig und ein "Multi-Spaß-Frag-Faktor" will sich kaum einstellen. Fazit: Grafisch überdurchschnittlicher Kooperativ-Shooter ohne nennenswerte Highlights für die kleine Portion Action zwischendurch.

cs



SHORTCUT

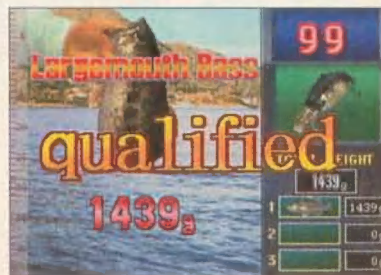
- + Explosionen á la carte
- + 2-Player-Co-Op-Modus
- zu straight forward

| | | | |
|-----------------|-------------------------|----------------|--------------|
| System: | PlayStation | Schwierigkeit: | 6 |
| Spieltyp: | Shooter | Features: | Dual Shock |
| Datenträger: | 1 CD | Preis: | ca. 100 Mark |
| Hersteller: | Rage | Geeignet ab: | 12 Jahre |
| Testversion: | Infogrames | Grafik: | 83% |
| Spieler: | 1-2 (Co-Op, Deathmatch) | Musik: | 76% |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block | Sound: | 74% |

74% SPIELSPASS

Fisherman's Bait: Bass Challenge

Ursprünglich als Arcade Game konzipiert (Konami brachte dieses Game vor knapp einem Jahr in die Spielhallen) bekommen wir nun eine etwas lieblose Konvertierung für die PlayStation vorgesetzt. Ähnlich wie in *Reel Fishing* findet ihr euch vor einer Fototapete (die irgendwie nach Super Nintendo aussieht) wieder und werft die Rute aus. Arcade-orientiert wird euch eine Zeitspanne vorgegeben, die ihr durch Fangen von möglichst großen Fischen verlängert. Läuft der Counter auf Null, heißt's Game Over. Hat eine der sechs möglichen Fischarten angebissen, ist Buttons-mashing angesagt: Durch wiederholtes Drücken auf die Kreis-Taste holt ihr die Leine ein, ist die Spannung zu groß (wird im rechten Balken angezeigt), müsst ihr wieder etwas nachlassen. Mit Angelcontroller macht



Arcade Style: Im Hintergrund läuft unaufhaltsam der Countdown. Je nach Größe des gefangenen Fisches erhaltet ihr Bonus-Sekunden.

die ganze Sache deutlich mehr Spaß, und ihr werdet vor Blasen an den Fingern verschont. Anfangs macht *Fisherman's Bait* aufgrund der einfachen Handhabung noch etwas Spaß, schon nach knapp einer Stunde werdet ihr aber jegliche Abwechslung vermissen und die CD gefrustet in die Ecke pfeffern. Wer unbedingt auf der PlayStation angeln will, sollte lieber zum ebenfalls nicht großartigen, aber bei weitem besseren *Reel Fishing* greifen.

cd

SHORTCUT

- + Easy Gameplay
- schwache Backgrounds
- keine Langzeitmotivation



| | | | |
|-----------------|------------------------|--------------|-------------------------------------|
| System: | PlayStation | Features: | dt. Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Spieltyp: | Angelsimulation | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 1 CD | Geeignet ab: | frei |
| Hersteller: | Konami | Grafik: | 80% |
| Testversion: | Konami | Musik: | 50% |
| Spieler: | 1-2 (gleichzeitig) | Sound: | 60% |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block | | |
| Schwierigkeit: | 6 | | |

56% SPIELSPASS

The Guardian of Darkness



Ja, ja, das haben wir gern – wir machen die Drecksarbeit und der Chef besüßt sich.

Sein Name ist Kath,r Ekna Kath,r – er ist Exorzist und arbeitet für die im Untergrund agierende Organisation "The Gate". Wo immer das Böse auftaucht und versucht, Fuß in unserer Welt



wie ein Hampelmann, dem ein paar Schnüre durchgeschnitten wurden, durch grausam designte 3D-Stages, die vor Grafikfehlern nur so strotzen. Gerne steckt Ekna seinen Kopf in eine Wand oder an sich versteckte Items blitzen durch Kisten

zu fassen, ist er zur Stelle, um es mit all seinen magischen Fähigkeiten zu bekämpfen. Im Spiel steuert ihr nun Ekna, der sich übrigens bewegt

hindurch und scheinen euch nur so zuzufügen zu wollen: "HALLO! Hier bin ich! Nimm mich endlich!" Das einzig gut gelungene Feature, das aus den Tiefen von miserabler Kameraführung, dilettantischer deutscher Sprachausgabe und unfairen Kämpfen herausragt, ist das Magiesystem, in dem ihr eure Spells nach Gutdünken aufrüsten könnt. Trotzdem – die Wertung sollte eigentlich alles sagen. Sonst noch Fragen?

cd

SHORTCUT

- + Magiesystem
- einfach der ganze Rest

| | | | |
|-----------------|------------------------|--------------|-------------------------------------|
| System: | PlayStation | Features: | dt. Menüs, Dual-Shock-Unterstützung |
| Spieltyp: | Action-Adventure | Preis: | ca. 100 Mark |
| Datenträger: | 1 CD | Geeignet ab: | frei |
| Hersteller: | Cryo | Grafik: | 31% |
| Testversion: | selbst gekauft | Musik: | 37% |
| Spieler: | 1 | Sound: | 28% |
| Speicheroption: | Memory Card 1 Block | | |
| Schwierigkeit: | 7 | | |

31% SPIELSPASS

**NEW MILLENIUM
NEW LOOK**

VIDEO GAMES

15. Dezember

BEIM TEUTATES! IN JEDEM LEVEL FRISCHE RÖMER.



Jetzt ist es so weit, endlich darfst du auch Römer verhaften. Also greif zum Zaubertrank und zeig den Römern, was du draufhast. Hier zählen deine Geschicklichkeit und dein Reaktionsvermögen. **Ab 25. Oktober 1999 im Handel:** das Jump-'n'-Run-Erlebnis zum Kinohit „Asterix & Obelix gegen Cäsar“ mit Gérard Depardieu und Christian Clavier.

www.cryo-interactive.de



PlayStation®



Von deinen Gegnern

kannst

du dir ruhig



ein paar *Scheibchen*



abschneiden.



Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1-2 Personen braucht man frisches Soul Calibur - fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com